ANTA GAMERS

N.44 NOVEMBRE-DICEMBRE 2023

VR ITALIA
LE RECENSIONI DI...
ARIZONA SUNSHINE 2
THE 7TH GUEST

Grand Theft Auto San Andreas



TODAY
ALAN WAKE II

RETROEDICOLA
JRPG - LA NASCITA DI UN GENERE

GAMEPLAY RETROGAME WORLD
NOCTURNE

ALTRI MEDIA
HALO

FLAG CAPTURE - BLACK BELT - CRIME FIGHTERS
HYBRIS - BATTLE SQUADRON - TUSKER - WINGS REMASTERED

ANTAGAMERS

Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

STEFANO PICCINNI, DANIELE PINCHERA, LUCIANO ZENI, ANDI LOCA, PIERO ROBERTO DE DOMENICI, CARLO T
e
Alessandro Socci, Daniele,
Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi,
Francesco Anedda, Leonardo Moro Moretti,
Roberto Barabino, Roberto Lari,
Roby, Ciro, Costantino Apostolakis,
Fabio Talpone, Luca, Lupman84,
Mario Ciciotti, Matteo Scheda,
Maurizio Faccin, Paolo Panzarasa

Un ringraziamento particolare a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
VR Italia
Il gruppo Facebook
"Il Tempio dei Videogames"

UN RITARDO PUNTUALE

Oramai è la prassi che il numero di chiusura dell'anno arrivi sui vostri monitor ad Epifania passata e per quanto cerchi di recuperare qualche giorno sulla tabella di marcia, i miei buoni propositi vanno sempre a farsi friggere!
Spero comunque che l'attesa venga ripagata dai contenuti presenti in questo numero: sul versante "storico" trovate infatti ben otto giochi da recuperare attraverso la lettura degli articoli loro dedicati (beh, facciamo nove aggiungendo anche la retrospettiva di GRW su Nocturne), mentre nella seconda parte abbiamo il buon Graziano che ci parla di Alan Wake 2, FBS che ci racconta Battletech e due recensioni VR a cura di Alessandro Redaelli. Inoltre ritorna la posta e anche le mie impressioni su una serie televisiva nata dal mondo dei videogame: HALO.
Quest'ultimo articolo, come avrete modo di notare, si trova sotto il nuovo cappello chiamato "Altri Media", una rubrica che punta a raccogliere i prodotti esterni al videogiochi ma che, in qualche modo, hanno (o dovrebbero avere) una certa attinenza con essi e con il mondo della tecnologia in generale. In questo specifico caso direi che la connessione è piuttosto evidente, ma in futuro potrebbe anche essere più sottile.
Chi legge Antagamers da un po' sa che questo genere di articoli non è nuovo e di solito compariva nella rubrica "Off Topic", ma alla fine ho preferito rivedere questa nomenclatura perché in sostanza, in quelle pagine, finivo sempre per parlarvi di prodotti audiovisivi.
Se "Off Topic" dovesse tornare in futuro sarà per parlare di qualcosa di diverso dai videogames e, in tutta onestà, non ho idea se riuscirò mai a farlo vista la mole di argomenti "in topic" che già devo gestire.
Permettetemi infine di segnalare, ultimo ma non meno importante, l'articolo di Andrea Contato nello spazio di Retroedicola e nel quale ci viene illustrata la nascita dei JRPG, anteprima di uno degli argomenti che saranno affrontati proprio da Andrea nel terzo volume di Video-Giochi, libro in uscita a brevissimo (avete già letto i primi due, vero???).

Prima di lasciarvi con il mio consueto augurio, permettetemi di aggiungere anche un "buon 2024" a tutti voi, cari vecchi "anta"!

E ora… buona lettura!

Massimiliano Conte

ANTAGAMERS

IN QUESTO NUMERO...

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi.

Le domande a cui idealmente dobbiamo rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:

Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.

Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che **non guadagna** questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza. Potreste comunque trovarlo meritevole di attenzione se appartiene al vostro genere preferito.

Attenzione però… se trovate la seguente "onorificenza" state ben distanti da quel programma!

Come potete intuire dal nome, l'Anta-Gamerd è la medaglia che assegno ai giochi davvero brutti, così brutti da essere tranquillamente accostati al concime per campi (che però, a differenza di questi programmi, ha una sua utilità). Guadagnare questa medaglia non è facile: programmazione, giocabilità, comparto grafico e parte sonora devono essere ad un livello talmente infimo da risultare imbarazzanti. Questi giochi sono da provare qualche minuto solo per farsi una sghignazzata e per capire quanto possa essere usato male quello specifico hardware.

Cari **AntaGamers**, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!
Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

In questi riquadri vado a commentare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca per capire come il titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato o sopravvalutato?

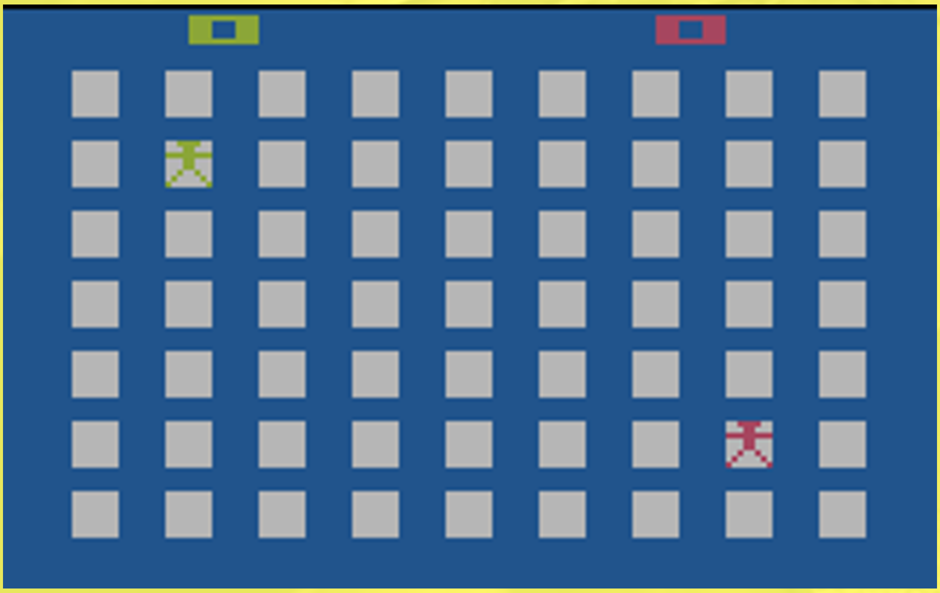
Quando possibile comparerò varie recensioni e vi dirò se quella determinata testata riuscì a valutare correttamente il gioco o se, al contrario, diede consigli sbagliati ai videogiocatori di allora, tipo elogiare un titolo mediocre o non rendersi conto del valore di un grande classico.

Sarà una specie di recensione delle recensioni, insomma! ;)

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

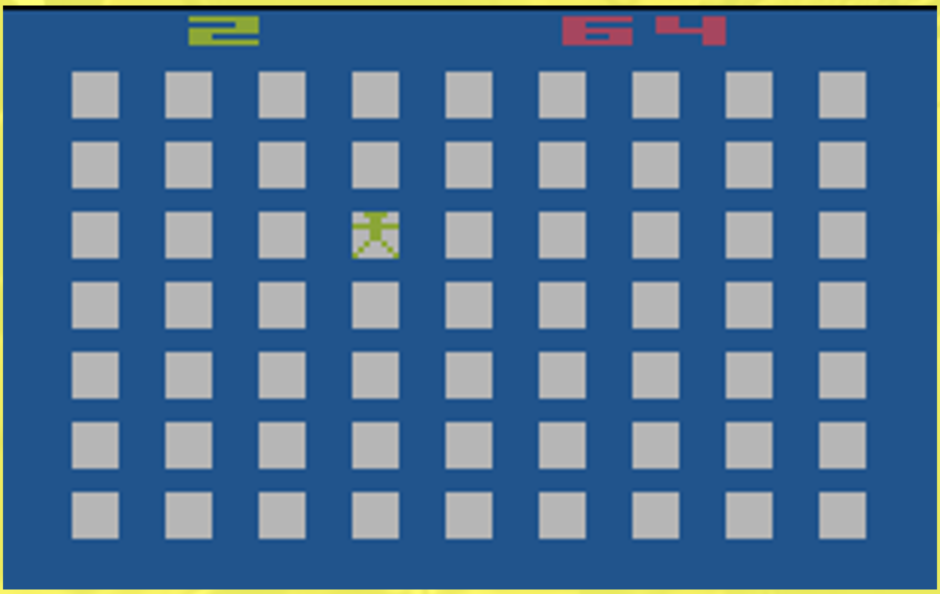
FLAG CAPTURE

Di Massimiliano Conte



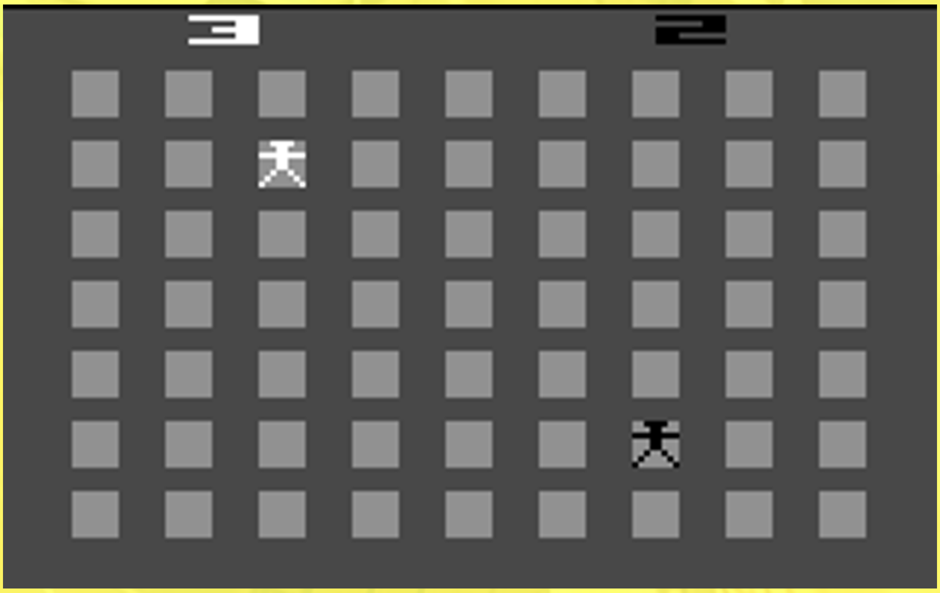
Una sfida tra due giocatori umani: in alto il punteggio avrebbe dato la vittoria al primo che raggiungeva 15 bandiere trovate.

A volte qualche giocatore poco attento si diverte a dire che Flag Capture è il nonno di quel Campo Minato (poi ribattezzato con un meno cruento "Prato Fiorito") che abbiamo imparato a conoscere sui nostri vecchi Windows. In realtà questa cartuccia Atari ha davvero poco a che fare con il famoso gioco preinstallato nei sistemi operativi di Bill Gates.
Ok, anche qui c'era una griglia di caselle, c'erano delle bombe, le bandierine e i numeri, ma tutti questi elementi venivano utilizzati in maniera totalmente diversa: nel gioco per VCS infatti due esploratori si dovevano muovere sul tabellone con lo scopo di trovare la bandiera celata dietro ad una delle caselle, così da guadagnare il punto in palio.
Per scovare questa bandiera i due giocatori umani (Flag Capture infatti era un titolo prevalentemente "multyplayer") potevano rivelare delle indicazioni dietro alla casella su cui si trovavano semplicemente premendo il tasto di fuoco. Questi suggerimenti erano di due tipologie diverse: frecce che segnalavano la direzione verso cui si trovava la bandiera o numeri che ne indicavano invece l'effettiva distanza in caselle.
Non sempre però si trovavano indizi utili alla ricerca, perché sparse sulla griglia c'erano anche delle bombe che, una volta "pescate", vi facevano ritornare al punto



La sfida a tempo per un solo giocatore. In alto a destra, al posto del punteggio del player 2, trovava spazio il contatore dei secondi.

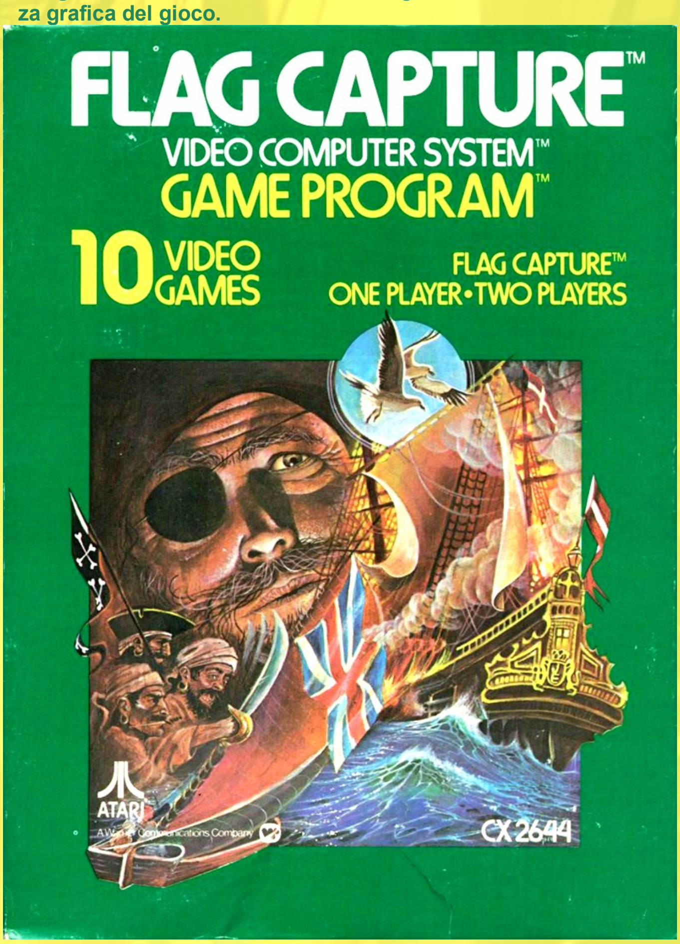
di partenza.
Con un po' di logica (e un pizzico di fortuna) si doveva quindi prevalere sull'avversario raggiungendo un certo numero di punti o cercando di utilizzare meno aiuti possibili per trovare la bandiera.
Come da prassi per l'epoca (siamo nel 1978) in questa cartuccia vi erano poi delle varianti che servivano a movimentare le partite, come la possibilità per i giocatori umani di muovere in modo alternato o nello stesso momento e la presenza nel round di una bandiera fissa o in movimento.



Questa immagine ci ricorda che all'epoca il VCS prevedeva di poter essere utilizzato anche su televisori in bianco e nero: con l'apposito selettore si adattavano infatti i colori a schermo per avere un miglior contrasto su questo tipo di schermi.

Abbiamo già accennato al fatto di come questo fosse un titolo principalmente per due giocatori umani, ma esisteva comunque una modalità in singolo. Si trattava però di una sfida contro il tempo: si avevano 75 secondi per trovare più bandiere possibili. Nessun confronto diretto, quindi, con esploratori mossi dal VCS. Per programmare un'intelligenza artificiale serviva infatti più memoria di quanta fosse disponibile in queste prime cartucce Atari: con soli 2K era praticamente impossibile dotare la console di una (seppur rudimentale) capacità di sfidare un essere umano.
E a proposito di programmazione, ad occuparsi del gioco fu Jim Huether, un nome che abbiamo già incontrato in occasione dell'articolo dedicato a Sky Diver, gioco pubblicato quello stesso anno proprio per VCS. Per chi non se lo dovesse ricordare, era quello dei paracadutisti che potevano "frittelarsi" al suolo se non aprivano il paracadute in tempo.
Qui il programmatore offrì al pubblico un prodotto molto elementare dal punto di vista grafico (non si poteva chiedere molto di

Come sempre le copertine dell'epoca erano dei piccoli capolavori. Il loro scopo era chiaramente quello di aiutare la fantasia del giocatore una volta di fronte alla grezza grafica del gioco.



più, oggettivamente) ma che poteva senza dubbio concedere qualche momento di piacevole competizione con i propri amici e parenti.
Difetti? Beh, il titolo rischiava di venire presto a noia, ma questo è un elemento comune a tantissimi giochi usciti in quel periodo e più che un problema del gioco stesso possiamo tranquillamente dichiarare che si trattava di un limite di quell'epoca storica dei videogame casalinghi e quindi perdoniamo senza grossi sforzi questo piccolo neo di Flag Capture .

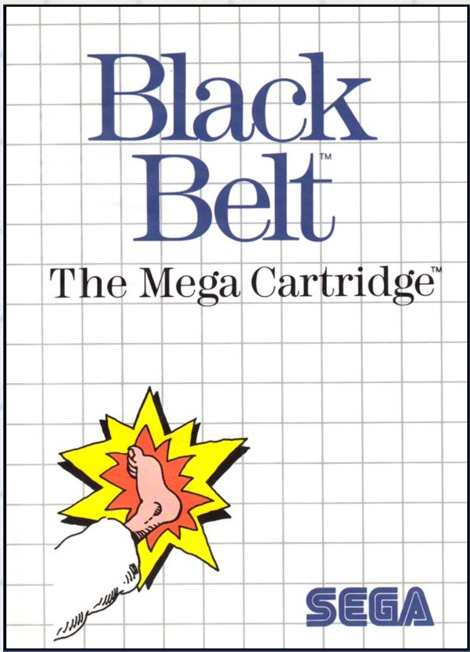
Piccolo mistero finale: da quanto indicato su internet questa cartuccia non venne mai pubblicata in versione PAL. In realtà la pubblicità del gioco era presente nei cataloghi italiani dei primi anni ottanta (come visibile qui accanto) ma non ho recuperato conferme certe della disponibilità effettiva della cartuccia nei nostri negozi. ■



ANTA GAME

Flag Capture è senza ombra di dubbio un gioco figlio del suo tempo: possiede infatti una grafica elementare, unita però ad un concetto tanto semplice quanto accattivante, sufficiente per tenere due giocatori incollati al televisore a sfidarsi in una serie di partite all'ultima "bandierina".
Infatti, per quanto sia presente un'opzione per giocare da soli, questa cartuccia doveva (e deve ancora oggi) essere intesa come un passatempo per più giocatori. In questa sua declinazione, grazie anche alle varianti presenti, Flag Capture è capace di intrattenere e divertire, consentendo magari anche lo svolgimento di qualche piccolo torneo tra più amici durante un piovoso pomeriggio invernale. Chiaramente la sua longevità non è eterna e la rudimentale grafica oggi si rivela un deterrente per tutti coloro che non sono "anta". Bisogna però riconoscere che nei suoi 2K questo titolo ha rappresentato una alternativa davvero interessante nel parco giochi offerto dal VCS durante i suoi primi anni di vita.


MAGMAX
Nichibutsu
Nichibutsu
Nichibutsu
SPECTRUM
Lit. 19.900
COMMODORE 64
Lit. 19.900
AMSTRAD
GOLDEN
COIN-OP
CLASSIC
WAKELIN
Imagine
..the name of the game
L'incredibile arcade di
Nichibutsu è ora disponibile per
il tuo home computer!
Diventa MAG MAX con
Mag Max
SOFT center
MASTERTRONIC s.a.s. Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) Tel. 0332/212255



Di Massimiliano Conte

"Black Belt" per il Sega Master System è un videogioco che rappresenta un pezzo di storia per gli amanti dei picchiaduro a scorrimento.
Rilasciato nel 1986, giunse sugli scaffali in un'epoca in cui il genere stava acquisendo grande popolarità nelle sale giochi ma che, al contempo, proponeva pochi titoli validi nel mercato domestico.
Non sorprende quindi il fatto che questo Black Belt attirò subito l'attenzione di molti giocatori, fungendo anche da richiamo per la giovane console 8 bit di SEGA.

La trama del gioco era semplice ma funzionale: il protagonista, un esperto di arti marziali di nome Riki, deve salvare la sua ragazza Kyoko, rapita dal malefico Wang. Il viaggio attraverso i vari livelli del gioco era un crescendo di difficoltà nei quali Riki doveva confrontarsi con nemici e boss sempre più difficili da abbattere a suon di calci, pugni e tecniche speciali.

I pregi di "Black Belt" risiedevano principalmente nel suo gameplay diretto e abbastanza gratificante. Il gioco offriva un buon bilanciamento della difficoltà che riusciva a risultare appagante senza essere frustrante. L'azione era intensa, veloce e la varietà dei nemici e dei boss di fine livello manteneva sufficientemente elevato l'interesse fino alla conclusione dell'avventura.
La grafica, per l'epoca, era colorata e ben definita, e rispetto a quanto offerto dal mercato era sicuramente molto appagante per l'occhio del giocatore medio.

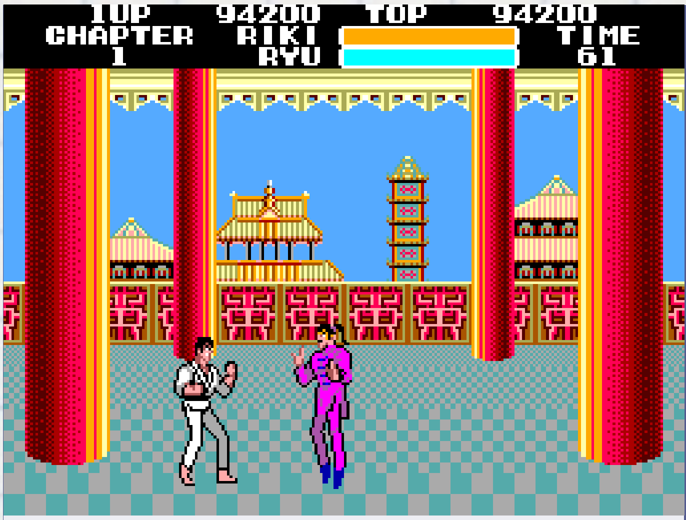
Tra i difetti che comunque possono essere imputati a Black Belt, si nota però una certa ripetitività nell'azione che si traduce anche in una mancanza di profondità strategica nel sistema di combattimento. Inoltre il gioco era contraddistinto da una storia piuttosto breve, tanto che il titolo poteva essere completato in meno di un'ora.

Avere uno screen di inizio gioco come questo nel 1986 era già tantissimo.



Un karateka che fa esplodere il nemico in mille pezzi sembrava un po' strano senza sapere il soggetto originale del gioco.





Gli scontri con il boss finale di ogni stage assomigliavano a Street Fighter più che a quelli di un tradizionale picchia duro a scorrimento.



Nel corso di ogni livello alcuni nemici si dimostravano più difficili da abbattere di altri, quasi fossero dei miniboss intermedi sul cammino del giocatore.

L'assenza poi di una modalità multigiocatore riduceva la rigiocabilità della cartuccia una volta terminata la sfida “in solitaria”. Bisogna ammettere che questi erano comunque difetti comuni a molti prodotti del periodo e per il pubblico dell’epoca furono certamente meno gravi rispetto a quanto ci sembrino oggi.

Dietro a tutto questo Black Belt nasconde però una storia particolare che ci era totalmente oscura negli anni ottanta. Originariamente, infatti, il gioco era stato rilasciato in Giappone con il titolo di "Hokuto No Ken" ed era basato sull'omonimo anime (e manga) noto nel nostro paese come “Ken il Guerriero”. La versione giapponese presentava quindi una trama legata alla narrativa dell'anime/manga nel quale il protagonista, Kenshiro, combatteva contro i nemici ben noti a tutti i fan dell'universo post-apocalittico di "Hokuto No Ken".
La trasformazione in Black Belt per il mercato occidentale comportò un cambio di testi, sprite dei personaggi e sfondi, che ne alterò del tutto l'ambientazione: dalle desolate terre del Giappone post nucleare si passò a scenari decisamente più generici.
La decisione di modificare

Serve che sottolinei come lo screen di presentazione del gioco giapponese fosse molto più “fico” di quello di Black Belt?



Anche lo scenario post atomico e i nemici con le creste della versione Giappo aiutavano decisamente il titolo ad essere più affascinante, soprattutto conoscendo la fonte originale della storia.





Mettendo da parte la bruttezza delle cover europee dei primi giochi per Master System, la confezione originale faceve davvero venire un brivido di piacere a tutti gli appassionati del fumetto e della serie televisiva.

il gioco derivò dalla necessità di rendere il titolo più accessibile ad un pubblico internazionale che, all'epoca, non aveva familiarità con il franchise di "Hokuto No Ken" cosa che, in effetti, valeva sicuramente per il nostro paese dove l'anime venne trasmesso dalle reti televisive locali solo a partire dal 1987.

Nonostante tutti i cambiamenti effettuati tra le due versioni, stranamente tali variazioni non andarono ad impattare il famoso effetto di "esplosione" dei nemici colpiti dal protagonista che, perfettamente giustificati dal contesto originale, risultavano molto più strani se associati ai colpi di un normale karateka.

LAST BATTLE

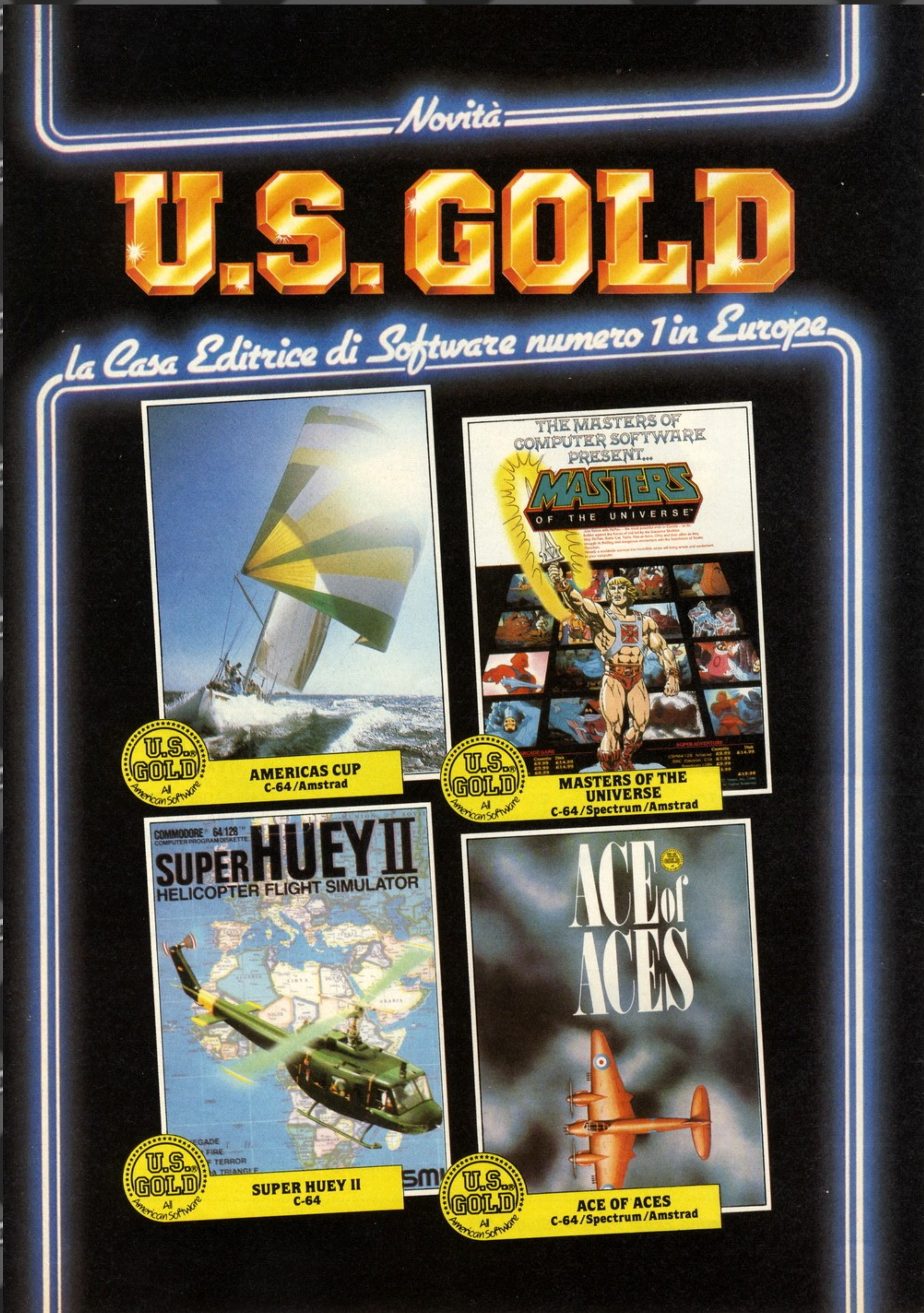


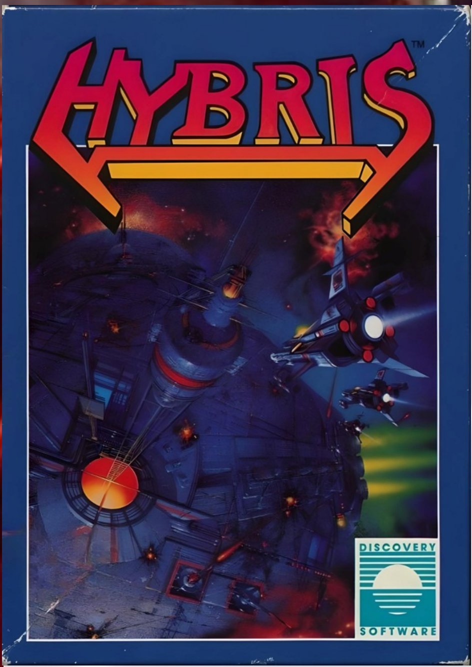
Purtroppo per il nostro amato Kenshiro questo Black Belt non fu l'unico caso di "adattamento" operato per il pubblico occidentale in un gioco a lui dedicato. Ben peggio andò, su Megadrive, a Fist of the North Star che da noi venne ribattezzato "Last Battle" e nel quale si fusero insieme sia problemi di diritti che di censura. I primi impedirono l'utilizzo dei nomi originali che vennero sostituiti premendo lettere a caso della tastiera (Ken divenne così Aarzak… sigh!), i secondi cambiarono il colore della pelle di alcuni boss per renderli "alieni" così da giustificare in qualche modo il fatto che esplodessero una volta sconfitti ed eliminarono del tutto il sangue dal gioco (ripristinabile comunque con un apposito cheat code), affossando un titolo già di per sé non entusiasmante

In conclusione, "Black Belt" per il Master System rappresenta un importante tassello nella storia dei videogiochi di arti marziali e rimane un titolo divertente e sfidante a distanza di anni, nonostante l'invecchiamento di alcune delle sue meccaniche di gioco. ■

ANTA GAME

Considerato il periodo di uscita e il panorama della concorrenza presente in quel 1986, Black Belt è stato sicuramente un videogioco di qualità, che ha offerto ai giovani giocatori dell'epoca un'esperienza appagante e avvincente, anche se bisogna riconoscere ce non rendeva affatto giustizia all'opera originale ispirata a Hokuto no Ken (che il pubblico italiano di allora però ignorava).
Guardando invece alla versione Master System, si trattava di un videogioco fedele e rispettoso dell'opera originale che non offriva nulla di più dal punto di vista del gameplay, ma poteva contare sul forte richiamo dei personaggi e delle ambientazioni che i fan giapponesi già avevano modo di conoscere.
In entrambi i casi, comunque, un ottimo esempio delle capacità del Master System (per quanto ben lontane dall'essere portate al limite) al servizio di un genere che non era così frequente vedere sulle console domestiche. Un titolo da recuperare, anche se oggi porta inevitabilmente sulle sue spalle il peso degli anni trascorsi.


Novità
U.S. GOLD
la Casa Editrice di Software numero 1 in Europe
AMERICAS CUP
C-64/Amstrad
THE MASTERS OF COMPUTER SOFTWARE PRESENT...
MASTERS OF THE UNIVERSE
MASTERS OF THE UNIVERSE
C-64/Spectrum/Amstrad
COMMODORE 64/128
SUPER HUEY II
HELICOPTER FLIGHT SIMULATOR
SUPER HUEY II
C-64
ACE of ACES
ACE OF ACES
C-64/Spectrum/Amstrad
U.S. GOLD
All American Software



Di Massimiliano Conte

HYBRIS

Verso la fine degli anni ottanta uno dei generi più in voga nelle sale giochi era sicuramente quello degli shoot 'em up, categoria che vantava decine di titoli a contendersi l'attenzione dei videogiocatori arcade. Come è naturale questo si rifletteva anche sui giochi ricercati ed apprezzati per i sistemi casalinghi, in cui il C64 la faceva da padrone. Sia in versione orizzontale che verticale, è innegabile che il nostro caro vecchio "biscottone" aveva degli ottimi titoli da offrire al suo pubblico.
L'unico cruccio era che, per quanto ben fatti, la differenza con la grafica, la velocità e la definizione dei fratelli maggiori presenti in sala giochi era davvero molto marcata.
Ciò che girava nelle nostre case era, a conti fatti, sempre un surrogato delle esperienze che potevamo vivere nei cabinati presenti in sala giochi o nei bar.
Così, quando un videogiocatore "ottobittiano" si ritrovava a casa di un amico che aveva appena accolto tra le mura domestiche l'Amiga, era normale che, per fargli assaggiare la "potenza" del suo gioiello, quell'amichetto infilasse nel drive un dischetto con dentro uno shoot 'em up.
Così capitò anche a me, quando il mio amico Stefano, tra i primi giochi che mi mostrò, ci mise in mezzo anche il titolo che vedete in queste pagine: Hybris!
Questo "spara e fuggi" verticale era un palese omaggio (plagio?) a Terra Cresta e poteva vantare uno scrolling fluido anche se non velocissimo e una grafica "da bar", come si diceva all'epoca.
Il famoso surrogato, con quel computer chiamato Amiga, sembrava non essere tale, al punto che si poteva immaginare seriamente (e per la prima volta) di avere un coin-op nella propria cameretta.
A rendere ancora più esaltante il tutto c'era anche il discorso power up, con la navicella comandata dal giocatore che raccoglieva potenziamenti cambiando la propria forma. In partico-



Hybris era la nave da cui veniva lanciata la navicella e i POD che ad essa si agganciavano: qui vedete la Hybris, il caccia e i due componenti lanciati ai lati (che detto così fa tanto Jeeg Robot)

facebook

Christian Tartarotti
Hybris è ancora oggi uno dei migliori Shoot'em up di tutti tempi. Ottimo livello con una giocabilità invidiabile.

lare erano esaltanti i pod laterali che, con una rotazione veloce del joystick si potevano sganciare per breve tempo, cambiando così la modalità di fuoco dell'astronave.
Tra le armi disponibili c'era anche la classica smart bomb che poteva spazzare via tutti i nemici dallo schermo.
Entrambe le opzioni di fuoco appena citate erano però limitate e a fare la differenza erano sempre i riflessi del giocatore.

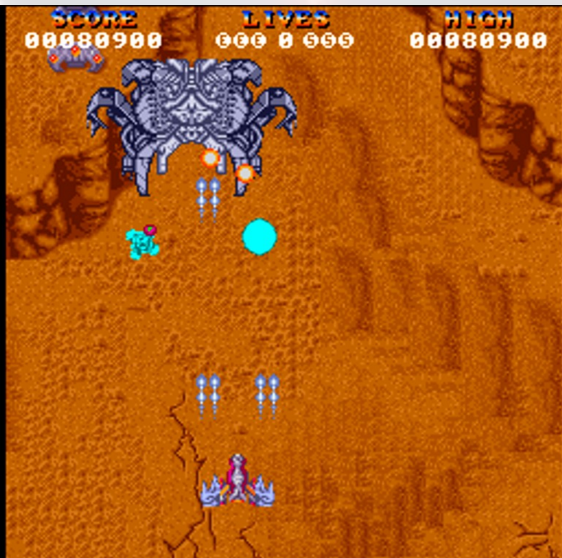
Lato audio, il titolo offriva effetti sonori convincenti durante la partita, con esplosioni dal suono cupo e delle belle musiche (create da Paul van der Valk) sia durante il gioco che nella schermata dei titoli e durante l'attract mode, cioè quando l'arcade gioca "da solo" per attirare lo spettatore ad inserire la fatidica moneta nel cabinato.
Già solo il fatto che l'attract mode, utile ovviamente solo in una macchina a gettoni, fosse stato inserito in un titolo domestico la dice lunga su quanto il team volesse evocare i sapori di un videogioco da sala con questo Hybris.
Oggi questo gioco fa sicu-



Vedere un loading screen così, a casa di un amico Amighista della prima ora, già bastava per farci guardare storto il nostro povero C64.



Quando parlavo di nemici piccoli e poco ispirati potevo proprio riferirmi a questi, ma anche ad altri presenti nel gioco.



Uno dei boss di fine livello.
Questa grafica, a fine '88 rischiava di fari cadere la mascella. Altri tempi, altre sensazioni. Erano tempi in cui una nuova generazione di computer/console lasciava chilometri indietro la precedente!



Poteva forse TGM lasciarsi sfuggire l'occasione di recensire Hybris sulle proprie pagine? Ovviamente no, ed ecco quindi sul n.6 della rivista, datato febbraio 1989, arrivare la valutazione del gioco con un articolo di una pagina (lunghezza abbastanza standard per l'epoca) .
Un 91% che non lascia adito a dubbi circa l'accoglienza ricevuta e che viene definito un titolo "*...con grafica e sonoro di ottimo livello… sommati alla giocabilità, rendono Hybris un arcade che non sfigurerebbe in una macchina da sala giochi*".
Anche il sonoro viene elogiato indicando che "*comprende una bella colonna sonora nello schermo dei titoli e un'ottima musica durante il gioco*" per quanto gli effetti "in game" vadano a sostituirsi al canale principale della musica di accompagnamento.



Visto che all'epoca non erano poi molte le testate che parlavano di videogame a 16 bit, andiamo a ripescare anche la recensione dedicata a Hybris comparsa su Amiga Byte a gennaio 1989. L'articolo, che occupa poco più di un quarto di pagina, inizia indicando sin da subito che il titolo utilizza la modalità grafica HAM, capace di visualizzare fino a 4096 colori a schermo. Si sofferma poi sulla trama del gioco e… basta.
Nessuna analisi del gameplay o paragone con altri prodotti simili, nessun accenno alla componente audio o alla giocabilità del prodotto. L'unica analisi critica viene offerta in chiusura dove si dice che "*il gioco è molto veloce ed anche difficile, ma non si rivela mai ingiocabile*". Pur non essendo una rivista focalizzata sulla parte ludica mi sarei aspettato qualcosina in più.



Appena 10 mesi dopo la recensione di Hybris, arriva sulle pagine di TGM anche l'articolo dedicato a Battle Squadron che, nel voto finale, ha però qualche punto in meno del predecessore (87%), nonostante una recensione positiva che sembra porlo un gradino sopra la concorrenza. L'unico elemento "negativo" che penalizza questo gioco viene indicato nella sua carenza di innovazione ma la qualità tecnica di ciò che si trova sullo schermo sopperisce a questo difetto.
Stranamente, pur venendo citato insieme a Xenon nel testo della recensione, non vi è alcuna indicazione del fatto che i creatori del gioco siano gli stessi di Hybris. Allo stesso modo non viene fatta menzione dell'opzione a due giocatori, un dettaglio che poteva effettivamente interessare molto i lettori appassionati di shoot'em up.
Insomma, un articolo che si concentra solo sulle meraviglie tecniche dimenticandosi, colpevolmente, di menzionare anche altri aspetti del gioco che oggi invece vengono molto ricordati da chi lo ha giocato all'epoca.
Non la migliore recensione possibile, almeno a mio avviso.



A febbraio del 1990 anche K si interessa a Battle Squadron ma, a differenza di TGM, centra tutta la sua analisi sul fatto che il gioco è il seguito spirituale di Hybris (in realtà mai recensito da questa testata). Il predecessore viene indicato come lo shoot'em up di riferimento per il mondo Amiga e si dichiara subito che questo "seguito non ufficiale" ha ricevuto un upgrade sia sul fronte grafico che quello sonoro, ma non solo. La novità più gradita è infatti la presenza dell'opzione a due giocatori, decisamente capace di rendere ancora più bella l'esperienza di gioco. Viene poi sottolineata la presenza di potenziamenti delle armi (ben 25), la possibilità di utilizzare le classiche "Smart Bomb" e il ritorno dei classici "*guardiani di fine livello*". In conclusione Battle Squadron si prende un voto di 867, superiore a Hybris sotto tutti i punti di vista e la cui unica pecca è quella di essere un filo troppo difficile (al pari di Xenon II).



Facciamo un salto anche all'estero per vedere come C+VG ha recensito Battle Squadron a febbraio del 1990 e se il gioco è stato apprezzato in UK tanto quanto in Italia. Diciamo subito che l'accoglienza da parte di Paul Rand, il recensore, è un pochino più fredda, con un voto globale pari a 78% e un peso molto maggiore dato alla assenza di originalità nel gameplay, per quanto venga riconosciuta anche su queste pagine l'ottima realizzazione tecnica.
In effetti viene riconosciuto dagli stessi redattori che all'epoca scrivevano per Zzap e TGM qui in in Italia che in quel periodo qui da noi c'era la tendenza a prediligere l'aspetto tecnico nella valutazione dei giochi, mettendo invece altri elementi in secondo piano nella valutazione.
Questa recensione ed il confronto con quella invece scritta da TGM (che ho controllato NON essere una traduzione della rivista inglese) sembra confermare questa cosa.

Scansioni : www.retroedicola.com (TGM, K, Amiga Byte)

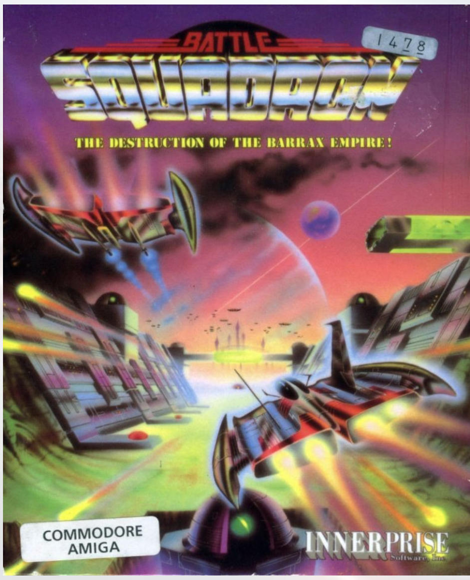
ramente meno impressione di allora, abituati come siamo a ciò che anche lo stesso Amiga ci avrebbe regalato negli anni seguenti: come accennato lo scrolling infatti era un pochino era lento, gli sprite risultavano abbastanza piccoli, in alcuni casi nemmeno molto ispirati e, purtroppo, mancava l'opzione a due giocatori, un elemento molto richiesto all'epoca nel genere al quale apparteneva Hybris. Infine il titolo aveva solo tre livelli che, per quanto lunghi, si rivelavano una sfida non troppo longeva, specie per i giocatori dotati dei buoni riflessi…. parliamo cioè di circa 25 minuti per riuscire a vedere i titoli di coda.

Al netto di queste sbavature, per essere uno dei primi tentativi di imbrigliare le caratteristiche salienti di uno spara e fuggi arcade nel computer 16 bit Commodore, Hybris faceva il suo dovere egregiamente. Vi state chiedendo quale fosse il suo dovere?
Far capire quanto questi nuovi computer 16 bit fossero "avanti" rispetto ai vecchi 8 bit come il C64.

Piccola nota circa la compatibilità del gioco con i vari modelli Amiga: come indicato sulla scatola Hybris si accontentava di soli 256K, quantità di memoria che lo rende perfettamente compatibile anche con i primi A1000 commercializzati da Commodore.

Battle Squadron giocato in due dava le sue belle soddisfazioni!





BATTLE SQUADRON

Passarono alcuni mesi e durante una delle mie frequenti visite a casa sua (chissà come mai ero lì così spesso), Stefano mi mostrò un nuovo shoot'em up che gli era appena arrivato intitolato Battle Squadron, un titolo che inizialmente mi colpì meno di Hybris ma che, con il tempo, seppe conquistarmi tanto quanto il predecessore(se non di più).
Il gioco era sempre uno spara e fuggi a scorrimento verticale, ma qui gli sprite erano più grandi e belli da vedere, anche se la cosa riduceva in parte l'area di movimento della navicella comandata dal giocatore, cosa che veniva in parte compensata dal fatto che la schermata poteva scrollare leggermente anche a destra e sinistra

quando la nostra nave si avvicinava al bordo dello schermo.
A differenza di Hybris non c'erano POD aggiuntivi e il caccia pilotato non cambiava forma (elemento che all'epoca trovavo importantissimo in questo genere di giochi - vai a capire il perché). Aveva però l'opzione per due giocatori contemporanei a schermo e la grafica era senza dubbio più curata, probabilmente anche grazie al quantitativo maggiore di memoria richiesto dal titolo che ammontava a 512K.
Anche qui erano presenti armi speciali e potenziamenti vari per i laser in dotazione.
Altro aspetto molto più rifinito rispetto ad Hybris era quello sonoro: gli effetti che accompagnavano Battle Squadron, infatti, risultavano molto più brillanti così come le musiche suonavano decisamente più "rock" e gasanti di quelle del predecessore (a realizzarle, questa volta furono Ron Klaren e Yvo Zoer).

Ma perché sto parlando di questi due titoli assieme? Forse solo perché me li ha fatti conoscere entrambi Stefano?

Ovviamente no, anche se come motivazione credo sarebbe stata comunque più che sufficiente!
Solo in epoca recente e grazie ai potenti mezzi di internet ho potuto unire i pezzi e scoprire che i programmatori dei due titoli erano gli stessi e che Bat-



Un'altra loading screen di gran pregio!



Grafica decisamente più curata, ma il design della vostra navicella e il suo ingombro su schermo non mi hanno mai convinto del tutto.



Sugli sfondi di Battle Squadron nessun dubbio o critica... erano davvero validi!

facebook

Lucio Arboretti
Hybris, sicuramente. È stato il primo simil o para "coin-op" su Amiga, tanto che lo consideravo la conversione "non ufficiale" di Terra Cresta (a cui si ispira pesantemente, soprattutto nel primo livello). Grafica solida, pulita e molto bella. Scrolling impeccabile, colonna sonora evocativa ed esplosioni potenti ma, soprattutto, giocabilità eccezionale. Battle Squadron è anch'esso un grande arcade molto, molto vicino ai coin-op dell'epoca ma ha una pecca intrinseca dovuta ad un errore di game-design. Nulla che ne rovini la ottima qualità generale, ma che lo rende un pelo inferiore ad Hybris. Nel primo capitolo infatti, si riesce a proseguire ed eventualmente terminare il gioco anche se si viene distrutti e, di conseguenza, si perdono tutti i power-up acquisiti. In Battle Squadron invece, nei livelli avanzati, se si perdono i potenziamenti di fuoco acquisiti, non si riesce più a recuperare e risulta impossibile terminare il gioco o anche solo riacquisire la potenza di fuoco necessaria. Per il resto però, gran gioco.
Li ricordo entrambi con molto piacere e nostalgia, Hybris solo un pochino di più. :)

tle Squadron viene considerato il seguito spirituale di Hybris.
A creare entrambi i titoli furono infatti i danesi di Cope-Com che, una volta realizzati questi due giochi, scomparvero nel nulla, fino a quando non risorsero nel 2010 per creare le versioni per App Store e Google Play di Battle Squadron.
Per entrare più nel dettaglio (e visto che ho già citato chi invece curò la parte audio) è giusto sottolineare che per entrambi questi giochi il codice venne scritto da Martin B. Pedersen, allora diciottenne, mentre la grafica fu realizzata da Torben Bakager Larsen che di anni ne aveva 21!!!

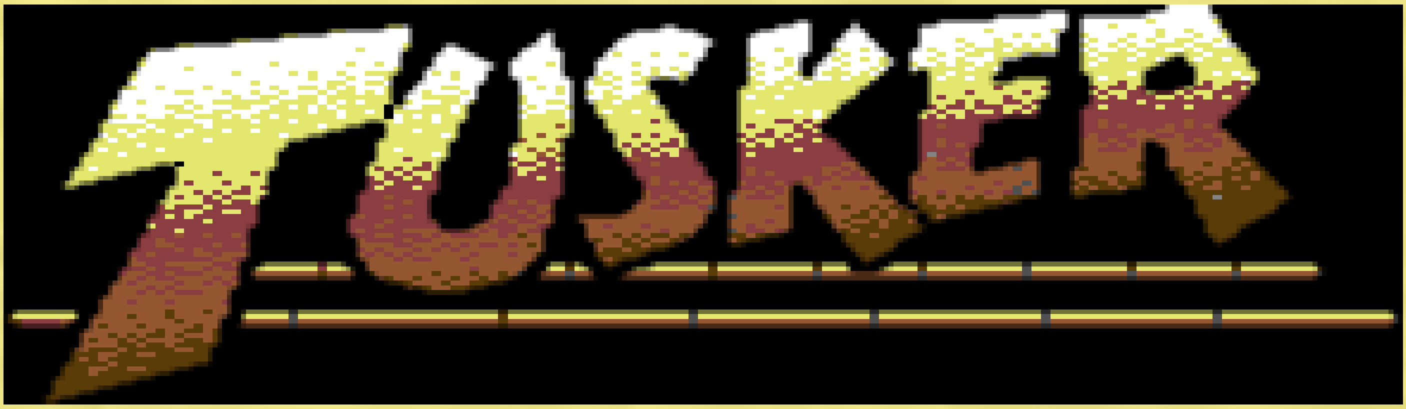
Ma ritorniamo a parlare di Battle Squadron dopo questa doverosa parentesi sui suoi creatori.

Questo secondo shoot'em up di Cope-Com fu senza dubbio un bel titolo, ma che, a mio giudizio, resta un gradino sotto al predecessore in termini di appeal.
Detto questo però non mi sorprenderebbe se qualcuno di voi, avendo giocato entrambi, pensasse l'opposto, mettendo Battle Squadron al primo posto.

E ora un paio di curiosità:
- Battle Squadron venne annunciato anche in versione ST, ma tale conversione non si concretizzò mai, rendendo entrambi i giochi di Cope-Com delle esclusive Amiga, almeno su computer, perché Battle Squadron fu pubblicato anche su Megadrive.
- Al termine di Battle Squadron veniva già preannunciato un terzo gioco la cui programmazione, in effetti, venne avviata dal team con il titolo di Aviators (o Battle Squadron 2).
Il gioco fu poi cancellato nel 1990 per poi essere ripreso nel 2010 con la promessa di una prossima pubblicazione a seguito di un riavvio del progetto.
Ad oggi non si ha nessuna notizia di questo "riavvio", cosa che fa legittimamente sospettare una seconda cancellazione. ■

ANTA GAME

Siamo senza dubbio di fronte a due ottimi sparatutto che hanno rappresentato il genere su Amiga nel periodo subito precedente alla fine degli anni ottanta.
Altri titoli hanno poi spinto la macchina Commodore ancora oltre (penso, ad esempio, a SWIV) ma è innegabile che per gli amanti di shoot'em up Hybris e Battle Squadron siano ancora oggi due titoli che si recuperano più che volentieri,
Se siete quindi tra quelli (credo pochi) che non hanno ancora avuto modo di giocarli pur apprezzando il genere, correte subito a caricarli su emulatore, sul vostro Amiga originale o su un Amiga 500 Mini. Difficile dire però quale dei due vi piacerà di più: sicuramente il secondo è tecnicamente migliore, dispone dell'opzione per due giocatori ed ha elementi di gameplay più innovativi, ma non mi sorprenderebbe se comunque alla fine Hybris risvegliasse in voi una maggiore nostalgia arcade e vi acchiappasse di più.
Alla fine della fiera, comunque, due bei titoli che sfiorano l'Anta Silver e non è proprio un dettaglio di poco conto!



Di Massimiliano Conte



La nostra avventura iniziava qui...

System 3, dopo il successo dei primi due The Last Ninja, di International Karate + e di Myth, si era guadagnata un'ottima fama sulla macchina 8 bit Commodore, anche grazie ad una qualità tecnica dei suoi lavori sempre costante.
Non sorprende quindi che l'uscita di questo Tusker fosse molto attesa dai possessori del C64.
Ammettiamolo, un action adventure della System 3 simile a The Last Ninja, liberato della tanto (per molti) indigesta grafica isometrica ed intriso di atmosfere alla Indiana Jones sembrava davvero il mix perfetto per un gioco indimenticabile.
I presupposti per un ottimo titolo, quindi, c'erano tutti ma, alla fine, Tusker tradì in parte le aspettative non riuscendo ad essere quel capolavoro che in molti si sarebbero augurati che fosse.

Cerchiamo di capire il perché analizzando uno per uno tutti gli aspetti di questo programma.



Torna il coccodrillo della System 3... dopo quello trovato nelle fogne di New York in The Last Ninja 2! Ecco suo fratello nelle caverne di questo gioco.

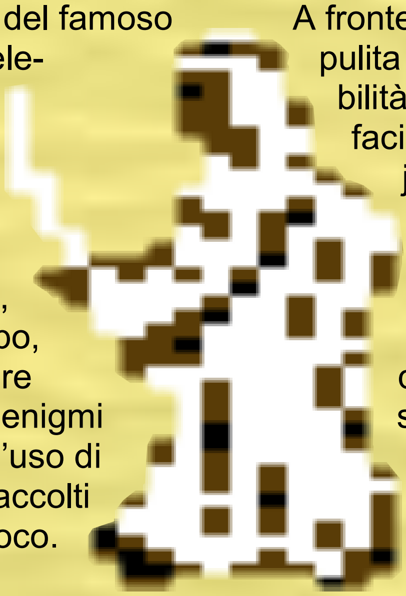


Prima di ogni livello potevate vedere questa piccola schermata introduttiva



Non credo che nascondersi dietro il cactus ci avrebbe evitato di essere fatti a fette da quel beduino armato di scimitarra.

Sul fronte della trama non c'è molto da dire: il nostro avventuriero, in perfetto stile Indiana Jones, era infatti alla ricerca del famoso "cimitero degli elefanti" e, come nei più tradizionali action-adventure, ci veniva richiesto di combattere e, allo stesso tempo, anche di risolvere piccoli e grandi enigmi ambientali con l'uso di oggetti e armi raccolti nel corso del gioco.



Nulla di trascendentale, ma tutto molto funzionale e in linea con le aspettative e le abitudini di quel periodo.

A fronte di una grafica pulita e di una giocabilità per alcuni più facile di "Last Ninja" (soprattutto per coloro i quali odiavano l'impianto isometrico di quei giochi), Tusker proponeva alcuni enigmi piuttosto astrusi e, in alcuni casi, non facilmente risolvibili a causa di una non perfetta rilevazione delle vostre azioni. Paradossalmente le maggiori difficoltà si incontravano

facebook

Emanuele Bertini
Comprato originale sull'euforia di The Last Ninja 2
Purtroppo, a parte la grafica e il sonoro, il gioco era troppo ostico... vagavo per il deserto senza capire il da farsi.
Riportato con dispiacere a negozio con la solita scusa "non carica". :(



Alcune schermate erano davvero molto carine e ricche graficamente.



La boccia rossa in alto a destra è la nostra energia. Quella blu la nostra "idratazione". Dovevate trovare il modo di bere per non farla esaurire (e portarvi alla morte).



Zzap! di ottobre 1989 offre al titolo una recensione di due pagine tradotta da quella inglese e che risulta decisamente positiva con un bollino di Gioco Caldo e un voto globale pari a 90%.
Andando a cercare i motivi di questo entusiasmo nei commenti dei redattori scopriamo che il gioco viene apprezzato per il suo gameplay arcade-adventure, per gli enigmi proposti (anche se alcuni vengono definiti "*tremendi*") e per la qualità degli scenari e dell'accompagnamento sonoro. Unico difetto che viene citato da uno dei redattori è quello della scarsa originalità.
Ad anni di distanza si può dire che la valutazione fu un po' troppo alta? Sì, lo fu, ma tutto sommato vennero aggiunti cinque o sei punti percentuali al reale valore dell'opera.



Un anno dopo la versione 8 bit, ecco arrivare il gioco anche su TGM che, sempre nello spazio di due pagine recensisce il gioco nella sua versione Amiga con un voto globale di 87%.
In questa circostanza il redattore tiene conto del fatto che su Amiga il titolo risulta tecnicamente meno impressionante e che, pur trattandosi di un gioco "buono", non si sia di fronte ad un capolavoro.
Probabilmente a moderare questa reazione contribuiscono anche i dodici mesi di ritardo con cui il programma arriva sugli scaffali e la presenza sui 16 bit di una concorrenza ben più agguerrita che su C64.
Peccato non venga invece indicato che il titolo su Amiga risulti molto diverso rispetto alla controparte 8 bit nella sua seconda parte, con un taglio abbastanza netto di alcuni quadri, tanto che su 16 bit non è presente tutta la parte finale del tempio. Ulteriore nota dolente: Tusker su Amiga non aveva nemmeno una schermata di fine gioco!



E per terminare ecco a voi la recensione comparsa su Commodore Computer Club. Perché ogni tanto è bello anche portare pagine di riviste meno conosciute come questa e che a dicembre 1990 propone la sua recensione di Tusker in versione Amiga.
Non è che in questo caso l'analisi del titolo entri molto nello specifico nel corso della singola pagina dedicata, soffermandosi più che altro sulla trama del gioco. Viene anche analizzato il titolo dal punto di vista tecnico, dispiacendosi per l'assenza di un qualsivoglia scrolling e per gli effetti sonori "*scarsi*" ma apprezzando invece "*gli sprites piuttosto nitidi e realistici, ben animati*". Peccato che in questa scarna recensione non vi sia il minimo accenno alle differenze presenti con la versione 8 bit perché, anche se in maniera succinta, un confronto del genere credo sarebbe stato dovuto.
Il voto finale è 6+, corredato dal seguente commento: "*Buona ambientazione, buoni sprites, scarsi effetti sonori, buoni incentivi*", una argomentazione decisamente…. telegrafica! =)

Scansioni riviste: (ZZAP!) www.zzap.it; (TGM) www.retroedicola.com; (Commodore Computer Club) www.ready64.org



nei primi livelli del deserto e delle caverne, laddove non era facile capire cosa bisognasse fare, anche una volta reperiti tutti gli oggetti utili. Superato quello scoglio, però, il titolo sembrava divenire più facile. Colpa di una taratura errata in fase di progettazione? Merito del giocatore che riusciva ad entrare nella logica del gioco?
Difficile a dirsi, ma di certo questo non contribuì a far entrare il titolo nel cuore di molti che lo abbandonarono piuttosto velocemente. Un peccato, a dirla tutta, perché Tusker regalava animazioni e schermate di gran pregio in alcuni suoi passaggi successivi.
Altro elemento frustrante, ma tipico dei titoli dell'epoca, era il respawn continuo dei nemici, una caratteristi-

La copertina del gioco... decisamente azzeccata.



C'è spazio anche per i dinosauri ad un certo punto del gioco... un po' strano visto che cerchiamo il cimitero degli elefanti che, come scoperta, sembra inferiore a quella di mostri preistorici ancora in vita!

ca che diventava presto frustrante durante i vostri tentativi di risolvere enigmi, passando furiosamente da una schermata all'altra.
Molto belle invece le musiche, create da Matt Gray, per alcuni molto simili a The Last Ninja 2 (altra sua creazione), ma comunque assolutamente evocative e godibili anche in questo frangente.
Il codice del programma era invece firmato da Duncan Meetch, nome che non risulta aver poi realizzato altri titoli per questo computer.
Va inoltre ricordato che le conversioni di Tusker per altri sistemi, uscite l'anno seguente, furono piuttosto deludenti. Su ZX Spectrum il gioco perse tutto il suo fascino grafico per i limiti imposti dalla macchina. Su Amstrad CPC, computer che avrebbe potuto dare soddisfazioni grazie alla mancanza di scrolling nel

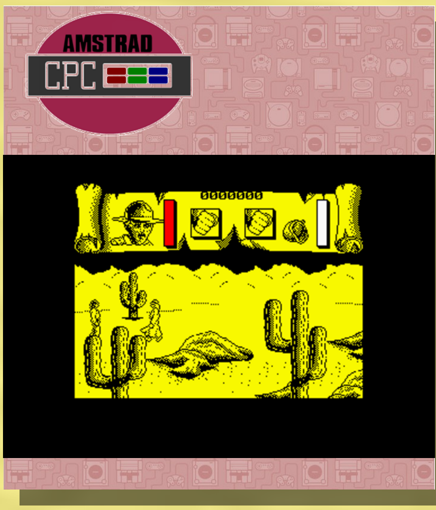
facebook

Giulio Cesare
Ho sempre considerato la System 3 una specie di "Team 17 del C64", ossia produzioni tecnicamente massicce ma fin troppo ostiche e difficili da giocare (la trilogia The Last Ninja e Vendetta con la loro assurda e scomoda visuale isometrica sono un esempio perfetto di ciò che intendo) e, di certo, non è stato e non sarà " Tusker" a farmi cambiare idea...

facebook

Lucio Arboretti
Per me fu una delusione. Una volta caricato il gioco e passati la prima ondata di euforia dovuta alla buona realizzazione tecnica di grafica e sonoro, subentrò la frustrazione di non capire assolutamente cosa fare. Non passai mai il primo quadro e quindi lo abbandonai presto. Figuriamoci, con queste premesse, se mi poteva interessare la versione Amiga che non presi proprio in considerazione.









Manca poco alla fine del gioco e ci dobbiamo scontrare anche con le mummie!

titolo (elemento che sul computer Amstrad creava sempre problemi) unita alla capacità della piattaforma di gestire colori vividi e dettagli ben definiti, venne invece scelta la strada più semplice, cioè il porting dalla scarna versione ZX. Una delusione.
Non andò meglio ad Amiga ed Atari ST che, pur avendo una grafica migliore, perdevano fascino a causa dello stile grafico scelto (non troppo realistico) e per alcune modifiche al gameplay che cambiarono il feeling generale del titolo, contraddistinto da molti più nemici a schermo e molti più combattimenti.
Le riviste dell'epoca furono molto positive nei confronti di Tusker: Zzap! assegnò il "gioco caldo" ed elogiò ampliamente il titolo (forse esagerando un pochino) come fece anche TGM, un anno dopo, pur con toni meno entusiasti, promuovendo la versione 16 bit.



La sensazione generale è che, anche in questo frangente, avesse pesato più il peso dell'etichetta che pubblicava l'opera, piuttosto che il suo valore effettivo.

Alla fine Tusker oggi viene ricordato, da chi lo ha terminato, come un'avventura capace di far sudare le proverbiali "sette camicie" mentre per chi lo ha mollato rimane un titolo troppo difficile a causa dei suoi frustranti enigmi e ripetitivi combattimenti.
Proprio considerando l'estrema difficoltà percepita dalle due "fazioni", fa un po' sorridere accorgersi che in realtà, conoscendo la soluzione, la versione C64 poteva essere finita in meno di 10 minuti! ■

ANTA GAME

"Tusker" è un'avventura caratterizzata dalla tipica difficoltà dei titoli dell'epoca, dettaglio che, per quanto possa essere un difetto, permette anche di offrire una sfida notevole per tutti gli appassionati di quel periodo storico. La grafica in alcuni casi può sembrare ripetitiva e non sempre ai massimi livelli, ma all'epoca risultò decisamente ben fatta e di grande impatto, cosa che permise a questo gioco una generale "sopravvalutazione". Infatti, oltre alla difficoltà estrema già citata, anche i controlli erano davvero poco fluidi e intuitivi, limiti che avrebbero dovuto rendere un pochino più tiepidi i giudizi della critica. Nonostante questi difetti il gioco della System 3 mantiene tuttora un certo fascino, sebbene chiaramente non possa competere con le moderne meccaniche o grafiche.
Tusker non è il capolavoro che all'epoca ci fecero credere, ma rimane un esempio significativo e validissimo della vasta biblioteca del gaming per C64. Un titolo, insomma, che potrebbe intrigare sia chi oggi volesse provare a finire ciò che all'epoca non era riuscito a concludere, ma potrebbe diventare anche una piacevole sorpresa per chi allora non ebbe l'opportunità di giocarlo e che ancora apprezza questo genere di avventure dinamiche.



Scansione da www.retroedicola.com

CRIME FIGHTERS

Di Massimiliano Conte

Crime Fighters è stato un picchiaduro a scorrimento prodotto da Konami ed uscito nelle sale giochi di mezzo mondo nel 1989.

In questo coin-op fino a quattro giocatori potevano collaborare per salvare delle ragazze rapite dalla classica banda criminale che affollava i videogiochi dell'epoca, quella piena zeppa di tizi con i giubbotti di pelle, canotte bianche e creste sulla testa.

Per riuscire in questa impresa i nostri avatar dovevano riempire di pugni e calci i cattivoni attraverso varie ambientazioni urbane, come strade, metropolitane, bar e magazzini.

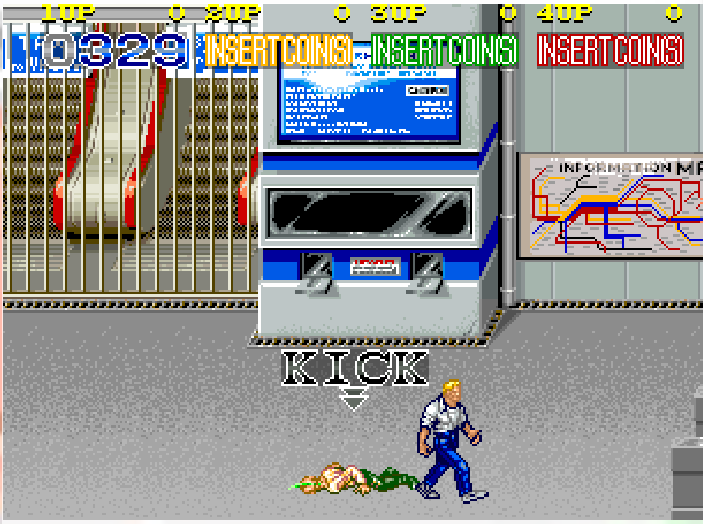
Immancabile poi, al termine di ogni livello, lo scontro con un boss apparentemente invincibile, ma che nascondeva nel proprio "pattern" di attacco un particolare momento di vulnerabilità da sfruttare per poterlo abbattere.

Molto apprezzato anche l'aspetto di alcuni di questi boss, palesemente preso a prestito dai "mostri" di alcuni dei film horror più in voga del momento (Jason Voorhees, Leatherface e Freddy Krueger).

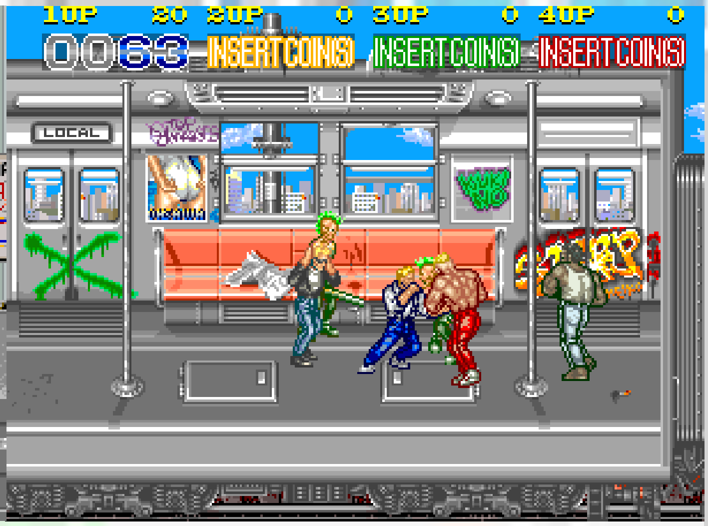
Certo, raccontato in questi



Picchiare violentemente con un tubo di ferro i nemici è parte del manuale del bravo eroe "buono" di questi giochi.



Il gioco ci informa che possiamo prendere a calci i nemici a terra… non proprio il massimo della sportività.



La rissa in una metropolitana (o in una sua stazione) è uno dei cliché più banali di questi giochi, ma bisogna ammettere che funziona sempre benissimo.

termini non si direbbe di avere di fronte un arcade particolarmente originale se confrontato con titoli precedenti, come il famosissimo Double Dragon… ed in effetti era proprio così.
Però, nonostante tutti gli elementi banali dei quali era infarcito, Crime Fighters riusciva a distinguersi nel vastissimo oceano dei brutal beat'em up degli anni '80, lasciando un'impronta indelebile nei cuori e nelle menti di tantissimi appassionati dei coin-op di allora.
Sicuramente giocò a suo favore la già citata possibilità di coinvolgere in queste violente risse urbane fino a quattro giocatori contemporaneamente, ma non fu solo questo elemento a decretarne il successo.
Infatti anche quando il titolo veniva proposto in cabinati generici con soli due giocatori, il pubblico dimostrava di apprezzarlo moltissimo.
Questo perché il gioco presentava una grafica dettagliata e ben definita, con una buona varietà di personaggi e animazioni visualizzati attraverso scenari fortemente evocativi.
La giocabilità era più che buona e forniva al giocatore un controllo preciso del proprio personaggio, sempre reattivo e capace di trasmettere l'impressione di "fare male" ai nemici una volta colpiti, anche grazie alla possibilità di prenderli a calci mentre si trovavano a terra (plus non sempre



Mi chiedo seriamente come i giocatori blu e rosso potessero giocare in quella posizione così "periferica". Non avendo mai provato questo cabinato non riesco proprio a darmi una risposta soddisfacente.



Il tipo con l'impermeabile ha sempre una pistola, ma in questo momento anche noi ne abbiamo una in mano, cosa che lo rende molto meno temibile

offerto da questo genere di titoli).
La presenza poi di varie armi che potevano essere rubate ai nemici ed utilizzate contro di loro, ma anche facilmente perse in caso di danni subiti, aggiungeva quella piccola spruzzata di strategia e tattica che, specie nella partite con amici, contribuiva a rendere l'esperienza di gioco molto più interessante.

A questo possiamo aggiungere che anche il comparto audio faceva molto bene il proprio dovere, con una colonna sonora composta da brani rock e funk che accompagnavano l'azione frenetica presentata a schermo in maniera più che efficace.



Completavano il quadro degli effetti sonori in linea con ciò che ci si sarebbe aspettati da un titolo del genere: rumore di pugni, calci, colpi di pistola e gemiti vari.

Dal punto di vista tecnico il gioco utilizzava una scheda madre Konami con una CPU a 3 MHz, per gli effetti sonori montava invece un chip YM2151 e un chip custom 007232 . Il gioco era compatibile con il sistema JAMMA e richiedeva un monitor orizzontale a colori.
Il cabinato nativo era dotato di un pannello di controllo con quattro joystick a otto direzioni e due pulsanti per ogni giocatore, uno per colpire con i pugni e l'altro per sferrare calci. Una configurazione che, almeno personalmente, non ho mai avuto il piacere di vedere dal vivo in nessuna sala giochi da me visitata.

Il titolo infatti venne distribuito anche con un kit di conversione per altri cabinati Konami, come The Main Event o Gauntlet e molto spesso, almeno qui in Italia, si poteva trovare anche in cabinati generici, una configurazione che sospetto fosse quella maggiormente diffusa nel nostro paese.
In queste versioni il titolo prevedeva un terzo tasto di fuoco per compiere il calcio all'indietro, una mossa particolarmente potente ma che, a quanto sembra, in molti casi non era comunque presente. In caso di assenza del terzo pulsante, tale mossa veniva effettuata in automatico con la pressione del tasto del calcio semplice solo al verificarsi di determinate circostanze, esattamente come nella versione per quattro giocatori (per quanto io ricordi che nel cabinato da me lungamente utilizzato allora si potesse eseguire con la pressione di entrambi i tasti di fuoco, ma la memoria potrebbe ingannarmi).
Questa comunque non era l'unica differenza presente nel gioco che distingueva la versione a due giocatori da quella a quattro, anzi… le differenze erano molte e impattavano pesantemente sul gameplay.
In quella per quattro giocatori, ad esempio, l'energia

era espressa con un valore numerico che scendeva costantemente anche se non venivate colpiti, le pistole raccolte erano più potenti ma avevano colpi limitati e il bonus stage finale (successivo all'ultimo boss) poteva utilizzare crediti aggiuntivi.
Nella versione a due player vi erano invece le classiche barre di energia, le pistole facevano meno danno e lo stage extra non si poteva continuare con altri gettoni.

In sostanza, se non si fosse capito da quanto scritto fino ad ora, siamo di fronte ad uno dei primi e più popolari picchiaduro a scorrimento arcade, capace di ritagliarsi il proprio spazio in mezzo a molti altri titoli blasonati del genere come Final Fight, Streets of Rage o Double Dragon, tanto che Crime Fighter viene comunemente elogiato anche dalla critica che ne apprezza, oggi come allora, l'atmosfera, la giocabilità e la validissima modalità cooperativa.

Molto curioso il fatto che, a dispetto del successo riscosso, Crime Fighter non venne portato su nessuna console o computer domestico, tanto in occidente quanto in Giappone.
Probabilmente anche a causa di questo la memoria di questo cabinato nel tempo si è un tantino offuscata e il titolo Konami viene ricordato molto meno di altri coin-op simili che godettero, pur con qualità spesso discutibile, di una loro versione domestica.
Oggi il titolo, mettendo un attimo da parte la classica emulazione tramite MAME, è anche disponibile sul Playstation Store al costo di 6,99€.



Questa immagine del livello extra alla fine del gioco vede i boss tornare tutti assieme per cercare vendetta. Oltre al design di alcuni di loro, segnalo che questa immagine è presa dalla versione per due giocatori, come si può notare dalla presenza delle barre di energia.



Come ultima curiosità vi ricordo che Crime Fighters ha avuto anche due seguiti: il primo uscì in occidente nel 1991 con il titolo di Vendetta; il secondo invece venne pubblicato nel 1993 con il titolo di Violent Storm. In realtà nessuno dei protagonisti tornò in un uno dei capitoli successivi, rendendo i tre giochi - per quanto appartenenti alla stessa serie - totalmente slegati tra di loro. ■

ANTA GAME

Tirando le somme, "Crime Fighters" non è stato solo un gioco di combattimento: è stato una dichiarazione di intenti da parte di Konami, un'iniziativa che ha catturato l'essenza dell'epoca e ha solidificato il connubio tra azione violenta e divertimento arcade. Certamente possiamo concordare sul fatto che il gioco non sia stato il più fine o il più innovativo del suo genere ma è, indiscutibilmente, una pietra miliare che merita di essere conosciuta e apprezzata ancora oggi.
Recuperatelo assolutamente su Playstation Store o, in alternativa, grazie al MAME, specie se apprezzate questo genere di giochi e se, per qualche motivo, Crime Fighter vi fosse sfuggito all'epoca.
Non ve ne pentirete, soprattutto se potete giocarlo con un amico/figlio/familiare accanto.

Grand Theft Auto San Andreas

Di Massimiliano Conte

Dopo l'incredibile risultato ottenuto con GTA III e tutti i miglioramenti registrati da Vice City, in molti si chiesero cosa Rockstar North sarebbe riuscita a tirare fuori dal terzo capitolo della serie nella sua incarnazione 3D, soprattutto in considerazione del fatto che la piattaforma di riferimento sarebbe stata ancora una volta Playstation 2, console sicuramente valida, ma oramai dotata di un hardware che sembrava aver già dato tutto.

Ciò che invece le prime anteprime pubblicate mostrarono fu qualcosa che lasciò gli appassionati a bocca aperta: una mappa ancor più grande di quelle precedenti che riproduceva addirittura un intero stato americano (fittizio, ma palesemente ispirato a quella che nella realtà è la California), contenente non una, non due ma ben tre città e le relative regioni che collegavano gli agglomerati urbani, incluse quindi campagne, deserti e montagne varie.
Come se ciò non fosse abbastanza le tre città già citate (chiamate Los Santos, San Fierro e Las Ventura) avrebbero poi avuto tre stili completamente diversi, anch'essi ispirati alle vere Los Angeles, San Francisco e Las Vegas.
Nel gioco venivano inoltre promessi più del triplo dei veicoli presenti in GTA III, portando così il loro numero a più di duecento (per la precisione duecentododici, ma ammetto di non averli contati personalmente) e tutti questi mezzi sarebbero stati coerenti con le aree



Come nei precedenti giochi il vostro veicolo subiva in maniera verosimile i danni da impatto, trasformandolo velocemente in un catorcio (guidare con prudenza non andava così di moda a San Andreas.
[PS2]



Impossibile pretendere che tutto venisse caricato in tempo reale dal disco della PS2, ma le schermate come queste erano comunque poche e non troppo invasive. [PS2]

nelle quali si trovava il giocatore in quel momento (ad esempio un fuoristrada era più facile da trovare in campagna piuttosto che tra i casinò di Las Venturas).
Parlando del protagonista questo avrebbe potuto partecipare ad un numero elevatissimo di sottogiochi, accedere ad ancora più missioni secondarie che in passato e modificare il proprio aspetto non solo attraverso il vestiario, ma anche facendosi tatuare, cambiando acconciatura e cambiando la propria forma fisica a seconda delle proprie abitudini nel gioco. Eh già, mangiando solo cibo spazzatura CJ (il nostro avatar) sarebbe ingrassato a dismisura mentre andando in palestra avrebbe potuto aumentare la propria massa muscolare, sfoderando pettorali e bicipiti degni di un culturista.
Dopo tutte queste anticipazioni date dalle riviste dell'epoca e dai siti specializzati, i dubbi dei giocatori si trasformarono in una sola e più che legittima domanda: Rockstar sarebbe riuscita a mantenere tutte queste promesse?

Per fortuna, una volta pubblicato il titolo su PS2 nell'ottobre del 2004, non solo il pubblico scoprì che tutte le promesse erano state mantenute, ma che nel gioco c'era anche molto, ma molto di più!
Innanzi tutto la storia di CJ, filo conduttore di tutte le nostre scorribande per Los Santos, era ancora più complessa, profonda e ben raccontata di quella vista in Vice City.
Il mood proposto in questo capitolo era quello della lotta tra bande di quartiere ed era stato collocato tem-



La collaborazione dei "fratelli" della nostra gang era sempre bene accetta, specie negli scontri a fuoco, [PS2]



I barbieri sono talmente bravi nello stato di San Andreas che non solo tagliano i capelli in un attimo, ma li fanno anche ricrescere in tempo zero!
[PS2]

poralmente all'inizio degli anni novanta.
Il contesto scelto permetteva quindi di esplorare sia un periodo non coperto dai precedenti due GTA (il terzo era infatti ambientato nel 2000, mentre Vice City negli anni ottanta) sia una tipologia ben diversa di criminalità, facendo tuffare il giocatore in una realtà di gang nelle quali fratellanza, rispetto e onore contavano quasi più del denaro. Per quanto a livello si trama, almeno personalmente, io abbia sempre trovato più suggestivi i "sapori" offerti da Vice City, è innegabile che in San Andreas bastavano pochi minuti di gioco per sentirsi parte del quartiere Ganton e della gang Grove Street Families, abbracciando appieno la sua radice afroamericana.
Il tutto poi si sviluppava in un turbinio di missioni principali che non solo vi vedevano cercare di riabilitare il vostro nome e quello della vostra banda, ma anche cercare di sfuggire alle grinfie di un gruppo di poliziotti corrotti capeggiati da Frank Tenpenny, vero e proprio "villain" della storia. Non mi soffermo oltre sulla trama offerta dal gioco, ma mi permetto di sottolineare come questa si rivelasse lunga, piena di colpi di scena e ricca di una miriade di situazioni diverse, tutte capaci di tenere a largo la noia dal giocatore.
Ma come detto nelle anteprime nel gioco, ancor più che nei capitoli precedenti, lo stato di San Andreas e le sue città offrivano una miriade di cose da fare, talmente tante da far dimenticare per ore (se non per giorni) la "quest" principale.



Pompare il vostro personaggio e trasformarlo in una montagna di muscoli non aveva solo impatto sul lato estetico, ma rendeva CJ più forte e resistente.
[WINDOWS]



Correre sullo sterrato con mezzi appropriati era una delle situazioni "inedite" che potevate vivere sulle strade di Los Santos. [WINDOWS]

Basti pensare che già solo nei casinò era possibile giocare alle Slot Machine, a Black Jack, a Video Poker e alla Roulette.
Era poi possibile scommettere sulle corse dei cavalli, impegnarsi in una sfida a biliardo (ovviamente a soldi), partecipare a gare di Triathlon o giocare a pallacanestro.
Nei vari bar sparsi per la mappa si poteva incappare in quattro tipologie di cabinati arcade diversi videogame, tutti perfettamente giocabili e, dulcis in fundo, si poteva anche affrontare un minigioco di ballo in stile "rhythm game" nei vari night club sparsi nella mappa.
A tutto ciò si aggiungevano poi le già conosciute missioni collegate a determinati mezzi (pompiere, vigilante, paramedico, taxista, etc…), le classiche gare illegali a bordo di vari bolidi, la raccolta di vari collezionabili sparsi in giro per la mappa e, dulcis in fundo, anche sfide acrobatiche a bordo di BMX.

Già, perché se è vero che in Vice City erano già state aggiunte le moto ai veicoli utilizzabili dal protagonista, in San Andreas il parco delle due ruote di estese anche alle biciclette, un mezzo di trasporto che si rivelò molto divertente da guidare, oltre che necessario in alcune missioni.
Se a quanto detto considerate che si potrebbero aggiungere ancora tante altre tipologie di attività e sfide (come i graffiti, le missioni di furto con scasso, il poligono di tiro) è facile capire come questo titolo portasse il giocatore a sentirsi libero di fare (quasi) tutto



Il treno, che qui ha visto la sua introduzione nel gioco, è diventato un elemento iconico di GTA anche grazie ai giochi successivi e ai numerosi video ad esso dedicati e pubblicati in rete da tanti utenti. [WINDOWS]

LA MAPPA DI SAN ANDREAS



La mappa di "GTA San Andreas" fu una delle più vaste e ambiziose del suo tempo e rappresentò un vero salto qualitativo rispetto alle mappe di "GTA III" (2001) e "GTA Vice City" (2002). Diversamente dai suoi predecessori che presentavano una singola città come sfondo principale, "GTA San Andreas" infatti introduceva un'intera regione fittizia, chiamata - appunto - San Andreas, ispirata alle aree di California e Nevada e al cui interno trovavano spazio ben tre città diverse, anche in questo caso riferite alle reali Los Angeles, San Francisco e Las Vegas, qui rinomate rispettivamente Los Santos, San Fierro e Las Venturas. Queste tre città, inoltre, erano collegate da un esteso sistema viario che attraversava varie contee e ambientazioni rurali, tra cui zone desertiche, campagne agricole, foreste di sequoie e persino montagne innevate.

In termini di innovazioni rispetto ai titoli precedenti, San Andreas offrì un maggior numero di ecosistemi, molti più punti di interesse e una serie di dislivelli decisamente più marcati rispetto alle "piatte" Liberty City e Vice City. Tutta questa varietà ha permesso anche possibilità di esplorazione senza precedenti all'interno della serie. Infatti più che per la pura estensione, la mappa di San Andreas eccelleva per la sua dirompente diversità: il giocatore poteva attraversare aree urbane densamente popolate per poi giungere in periferie abbandonate, ritrovarsi in strade trafficate per poi finire in un pacifico paesaggio collinare, perdersi tra le rocce di un arido deserto o tentare l'ascesa del Monte Chiliad, la vetta più alta di San Andreas.

In conclusione la mappa che vedete qui sopra non è stata solo un mero spazio di gioco più grande rispetto a quello visto in "GTA III" e "GTA Vice City", ma ha permesso ai giocatori di vivere questa avventura con un coinvolgimento e una libertà inesplorate dalla serie fino a quel momento.



Potevate decidere di giocare per ore a biliardo fregandovene di tutto il resto e divertirvi come matti, una ulteriore conferma della grandezza di GTA: San Andreas. [XBOX]

quello che voleva all'interno del mondo di gioco, specie se paragonato a tutto ciò che si poteva trovare (o per meglio dire, non trovare) nei titoli della concorrenza.

Da un punto di vista tecnico il gioco offriva una grafica molto varia e ben fatta, per quanto - come già accennato - il fatto di essere stato realizzato per girare su un hardware vecchio di cinque anni non aveva consentito di aumentare il numero di poligoni che definivano oggetti e personaggi rispetto ai predecessori.
Se su PS2 tutto ciò era perfettamente logico, quello che fece storcere qualche naso furono i successivi porting per la prima XBOX e, soprattutto, per PC, usciti a giugno del 2005.
Il lavoro fatto fu un porting 1:1 dell'originale, applicando una serie di miglioramenti marginali che, specie su PC, non rendevano giustizia agli hardware più performanti del momento.
Ovviamente alla Rockstar sapevano perfettamente che il titolo avrebbe comunque venduto un botto anche così e che eventuali investimenti per migliorare il titolo in maniera più profonda da un punto di vista estetico sarebbero stati, sostanzialmente, soldi sprecati.
Con il senno di poi mi sento di dire che fu la scelta più logica e corretta, e che il team fece bene ad attendere il quarto capitolo per proporre un motore di gioco al passo con i tempi (tanto su PS3 e XBOX360 che su PC).

Passando alla sfera "audio" del gioco, tutto ciò che di buono c'era nei pre-



La varietà di paesaggi presenti nel gioco fu senza dubbio una delle caratteristiche più apprezzate di questo capitolo. [XBOX]

LA STAMPA DELL'EPOCA...


COMMENTO

Migliorare un videogioco è sempre possibile, ma farlo in modo così evidente e imponente come accaduto con San Andreas non è cosa di tutti i giorni. Rockstar si è decisamente superata e, nonostante sotto il profilo tecnico non si vada oltre una risicata sufficienza, la bellezza della storia, la ricchezza di situazioni differenti da affrontare, la grandiosa caratterizzazione dei personaggi e la longevità da primato (caratteristica quest'ultima sempre più rara oggigiorno) pongono l'ultimo capitolo della gloriosa saga di Grand Theft Auto nell'Olimpo dei videogame. Le missioni possiedono la dote non comune di risultare impegnative ma quasi mai frustranti da ripetere anche in caso di reiterati fallimenti, segno dell'ottimo lavoro svolto in fase di beta testing, così come la presenza di un buon numero di livelli ambientati all'interno di edifici garantisce, insieme alle classiche scorribande su mezzi a motore e i furibondi scontri a fuoco, la giusta dose di varietà. L'audio si fregia ancora una volta di una colonna sonora composta da nomi di assoluto richiamo, benché lo stile prevalentemente hip-hop possa non ricevere lo stesso riscontro dei brani anni '80 immortalati nella soundtrack di Vice City. Per tutti gli amanti del rock non mancano comunque gradite sorprese. Difficile a questo punto immaginare come potrà stupirci Rockstar con il prossimo GTA, ma poco importa... San Andreas è qui e non chiede altro che essere installato.

HARDWARE

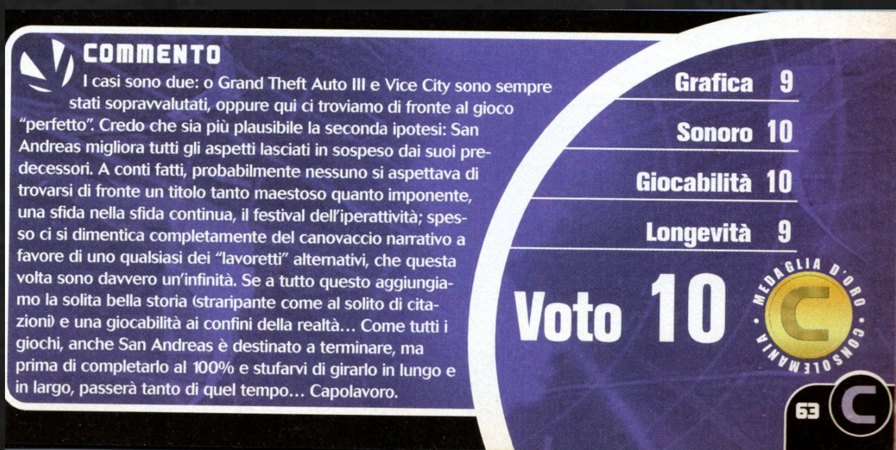
Rockstar indica come requisiti minimi Windows XP o 2000, processore da 1 GHz, 256 MB di RAM (384 raccomandati), scheda grafica compatibile DirectX 9 nVidia GeForce 3/ATi Radeon 8500 da 64 MB (128 MB raccomandati), lettore DVD 8x (16x raccomandato), 3.6 GB di spazio su HD (4.7 raccomandati) e scheda audio compatibile con DirectX 9.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

97

Partiamo parlando della recensione dedicata da TGM alla versione Windows di San Andreas, pubblicata sul numero 197 di luglio 2005. Realizzata da Massimo "Vlad" Monti e lunga ben 5 pagine. Le considerazioni del recensore presenti nel commento finale le potete leggere qui a sinistra, come potete vedere il voto assegnato (ben 97%) che garantisce a questa conversione la medaglia di TOP SCORE.
Le uniche pecche (non indicate nel commento ma spiegate nel corpo della recensione) sono da ricercare nel porting estremamente elementare effettuato da Rockstar: i miglioramenti rispetto alla versione PS2 sono minimi, con texture più definite, ombre dinamiche e una profondità di visualizzazione degli oggetti più elevata. Nessun lavoro sul numero di poligoni degli oggetti o dei personaggi, cosa che rende San Andreas su PC, almeno graficamente, un po' troppo "vecchio". Per fortuna il gioco è talmente ben fatto e valido da far passare questa pecca in secondo (o terzo) piano.
Completano l'articolo un riquadro dedicato all'intelligenza artificiale dei personaggi non giocanti, un lungo commento di Stefano Silvestri, entusiasta del lavoro di Rockstar tanto da definirlo uno dei giochi più belli di tutti i tempi (affermazione probabilmente valida ancora oggi) e un box ironico dal titolo "GTA: SAN CARDUCCI" nel quale alcuni dei redattori della rivista vengono "convertiti" in improbabili alter ego degni dell'ambientazione del gioco.
Giusto per ricordarci di che periodo storico stiamo parlando vi basti sapere che in questo numero di TGM possiamo trovare le pubblicità del secondo Nokia N-Gage e dei giochi Gameloft per cellulare, le anteprime di Quake 4, Alan Wake, Civilization 4, Oblivion e, per concludere, la recensione di Battlefield 2!

Facciamo un mezzo passo indietro, almeno in termini di tempo, e torniamo a dicembre 2004 quando, su Consolemania n.146, Andrea "Mao" Della Calce ha l'onere (e l'onore) di recensire GTA San Andreas per PS2. Il voto pari a 10, con tanto di medaglia d'oro subito accanto, lascia ben pochi dubbi circa il gradimento del redattore. Tralasciamo quanto scritto nel commento visto che potete tranquillamente leggerlo qui sotto e passiamo al testo della recensione, nel quale si sottolinea come in questo capitolo siano stati letteralmente eliminati i tempi morti tra una missione e l'altra grazie alle numerose attività nelle quali viene coinvolto il protagonista. Anche il tema della forma fisica e di come questa impatti le capacità di CJ vengono sottolineate ampliamente, essendo una delle novità più eclatanti, insieme ad una serie di nuove azioni disponibili nel combattimento corpo a corpo, in aggiunta alla possibilità di aggrapparsi alle pareti e (finalmente) di nuotare. Tra i vari box troviamo quello dedicato al paracadute, alla seduzione di varie ragazze, al triathlon e, immancabile, quello dedicato alla colonna sonora.


COMMENTO

I casi sono due: o Grand Theft Auto III e Vice City sono sempre stati sopravvalutati, oppure qui ci troviamo di fronte al gioco "perfetto". Credo che sia più plausibile la seconda ipotesi: San Andreas migliora tutti gli aspetti lasciati in sospeso dai suoi predecessori. A conti fatti, probabilmente nessuno si aspettava di trovarsi di fronte un titolo tanto maestoso quanto imponente, una sfida nella sfida continua, il festival dell'iperattività; spesso ci si dimentica completamente del canovaccio narrativo a favore di uno qualsiasi dei "lavoretti" alternativi, che questa volta sono davvero un'infinità. Se a tutto questo aggiungiamo la solita bella storia (straripante come al solito di citazioni) e una giocabilità ai confini della realtà... Come tutti i giochi, anche San Andreas è destinato a terminare, ma prima di completarlo al 100% e stufarvi di girarlo in lungo e in largo, passerà tanto di quel tempo... Capolavoro.

Grafica	9
Sonoro	10
Giocabilità	10
Longevità	9

Voto 10

MEDAGLIA D'ORO CONSOLEMANIA

63

cedenti capitoli (specie in Vice City) venne proposto con un parco doppiatori di tutto rispetto, tra i quali spiccava un certo Samuel L. Jackson proprio nel ruolo del poliziotto corrotto Frank Tenpenny.
Medesima qualità anche per la colonna sonora che, attraverso le varie stazioni radio disponibili nel gioco, includeva brani allineati con il "periodo storico" riprodotto e che includeva brani dei Public Enemy, , Depeche Mode, Soundgarden, Guns N' Roses, Toto, The Who, Rod Stewart, Billy Idol e David Bowie.
Da segnalare che, come per i due capitoli precedenti, per gli utenti PC e XBox, era possibile inserire brani personalizzati, consentendo quindi ai giocatori di scorrazzare per San Andreas con la loro musica preferita nelle orecchie.

Mi sembra perfino superfluo parlare ora dei risultati "al botteghino" di questo gioco, visto che è cosa risaputa che ci troviamo davanti al titolo più venduto nella storia di PS2.
Si parla infatti di ben 17,33 milioni di copie vendute sulla sola console Sony, a cui vanno aggiunte, secondo Rockstar, un'altra decina di milioni di copie per le già citate versioni Xbox e PC Windows (dato aggiornato però al 2011).
Considerando che il titolo è disponibile in versione digitale su Steam dal 2008, che nel 2013 è approdato su smartphone Android e iOS e che nel 2014/2015 il gioco è stato distribuito anche negli store PS3, PS4 e Xbox360… beh, è facile immaginare che il numero totale di copie vendute sia oggi molto superiore.

Ed ora, prima di passare al commento finale, ecco alcune delle principali curiosità collegate a questo im-

UN CAFFE' BOLLENTE



Il caso "Hot Coffee" è stata una delle controversie più famose nel panorama videoludico ed è nato dalla versione PC di "GTA San Andreas". Alcuni utenti scoprirono infatti che, nascosto nel codice di questo GTA, era previsto anche un minigioco che consentiva di partecipare a scene di carattere sessualmente esplicito con le donzelle che riuscivate a sedurre.
Questo contenuto, non accessibile durante il normale svolgimento del gioco, fu sbloccato attraverso l'uso di mod e tools creati da appassionati e che circolarono velocemente su internet (grossomodo a metà del 2005), permettendo a chiunque avesse una copia del gioco PC di attivare questa sezione con estrema facilità.
La reazione della stampa, dei gruppi dei genitori e di figure politiche fu immediata, sollevando i prevedibili dibattiti sulla sessualità nei videogiochi e sulla supervisione dei contenuti da parte degli sviluppatori. L'Entertainment Software Rating Board (ESRB) negli Stati Uniti rivide la sua valutazione di questo GTA, passando da "Mature" a "Adults Only" (AO), una mossa che costrinse Rockstar Games a ritirare dal mercato le copie esistenti e a pubblicare una versione modificata senza il controverso minigioco nascosto nel codice. Questo evento ebbe ripercussioni sulle politiche dell'industria videoludica e rappresentò un precedente di grande portata, visto che la software house venne ritenuta comunque responsabile per la presenza di questo contenuto nel gioco, per quanto esso risultasse "bloccato" nella versione liscia del programma.
In sostanza, da quel momento, venne chiarito che le software house erano responsabili anche delle parti del gioco tagliate, non direttamente accessibili ma comunque presenti nel codice del programma acquistato dal cliente.

menso gioco:
- Nella missione "Addio, amore mio", Carl Johnson incontra un personaggio che non dice una parola. Quest'uomo altri non è che "Silent Guy" o "Fido", il personaggio principale di GTA III.

Non si tratta però dell'unico ritorno, infatti CJ ha modo di incontrare molti altri personaggi dei precedenti titoli, come Salvatore Leone, Maria, Ken Rosenburg, Kent Paul, Maccer (dei Lovefist) o Catalina.

- A seguito di segnalazioni on-line circa alberi inclinati con la forza e strani versi uditi nella zona della mappa chiamata "Back o Beyond", è nata la leggenda che nel gioco fosse possibile incontrare il famigerato Bigfoot. Migliaia di giocatori sono andati quindi alla ricerca di questa creature tentando di fotografarla.

Serve proprio che vi dica che foto fake e apposite mod cominciarono a circolare su internet in tempo zero creando un sacco di confusione sulla questione?

Rockstar alla fine ci mise sopra un bel macigno dichiarando ufficialmente che non esisteva alcun Bigfoot in GTA San Andreas rilasciato nei negozi.

Come omaggio a questa assurda caccia, però, il misterioso armadio di pelo americano è stato davvero inserito in GTA V.

- Se cercate nei dintorni del ponte simile al "Golden Gate" (a nord e poi prendendo un sentiero sulla sinistra), troverete un cartello con le informazioni sul ponte che collega Las Venturas e San Fierro. Questo cartello indica che ha una lunghezza di 150,7 m, una altezza di 60,3 m sul livello del mare, è composto da 16000 poligoni, ha una distanza di visualizzazione di 600 m e 11 texture. Ultimo dato riportato: il ponte occupa 1,27 MB di spazio su disco!!!

- Nell'ottobre 2021 Mark Zuckerberg in persona ha annunciato la conversione VR di San Andreas in esclusiva per Oculus Quest 2. Nel frattempo Oculus è diventata Meta, sono usciti Quest Pro, Quest 3 e di questo progetto non se ne è saputo più nulla.

Comincio ad avere il "leggerissimo sospetto" (Fantozzi docet) che questo porting sia stata tristemente cancellato. ■



La bella cover proposta dal gioco, qui nella sua versione per PC, divenuto oramai un vero e proprio tratto distintivo della serie.

ANTA GOLD

Potevo forse non assegnare la medaglia d'oro a quello che per molti è perfino il miglior GTA della storia?

Solo un giocatore totalmente allergico ai titoli in terza persona, agli open world e agli action in generale avrebbe una giustificazione (beh, in realtà tre...) per evitare questo capitolo della saga di GTA, ma la qualità del lavoro svolto da Rockstar rende ancora oggi davvero difficile non rimanere incollati al monitor una volta iniziato a giocare: San Andreas ha una storia avvincente, una difficoltà perfettamente tarata, non è mai frustrante e offre al giocatore una libertà pazzesca non solo nell'affrontare le singole missioni, ma anche nel "vivere" tutta l'avventura di CJ.

Immaginare tutta questa longevità nelle, comunque, limitate capacità di una console come PS2 e in un titolo completamente single player ha del miracoloso e dimostra come stile, idee e capacità permettano di realizzare ottimi titoli senza la necessità di hardware e motori grafici capaci di una grafica "fotorealistica".


TBWA\ITALIA
PLAYSTATION. PLAY YOUR PART.
PlayStation ha bisogno del tuo aiuto: fai la tua parte, dimostra il tuo valore.
Scopri come su www.playstationplanet.it.

WINGS! REMASTERED EDITION

Di Massimiliano Conte

Nell'articolo che segue darò per scontato che tutti conosciate l'originale Wings e quindi non mi soffermerò sul suo gameplay. Qualora vogliate approfondire il titolo originale vi consiglio di recuperare l'articolo ad esso dedicato sul n.10 del bimestrale digitale Commodoriani, disponibile gratuitamente on-line qui.

Non c'è dubbio che quando si mette mano ad un grande classico dei videogiochi si debba maneggiare il materiale originale con grande cura e, nonostante tutte le attenzioni possibili, si riesca il più delle volte a scontentare una larga fetta di pubblico.
Quando infatti si preserva quanto più possibile il gameplay originale svecchiando solo la parte grafica il giocatore si trova di fronte ad un'esperienza "superata", percependo una operazione palesemente dedicata ai soli nostalgici; quando invece si apportano modifiche sostanziali alla struttura di gioco, il rischio è quello di scontentare proprio tutti quei fan di vecchia data che sognavano un'esperienza più vicina possibile all'originale.
Il team Calypso in questo frangente ha deciso di seguire la prima opzione descritta, tanto che tale scelta è dichiarata già dal sottotitolo che recita "remastered" e non "remake" (o "reboot") Edition.
Quello che possiamo attenderci di trovare in queste righe di codice è praticamente il medesimo impianto del gioco visto nel 1990 con le sue tre tipologie di missioni tanto care ai piloti amighisti: dogfight tridimensionale, bombardamento in 2D con scrolling verticale e mitragliamento con grafica isometrica.
Ciò che però è veramente incredibile è che facendo questo il team non ha solo riproposto qualcosa che



Quel maledetto triplano punta diretto contro di noi, ma abbiamo il vantaggio di essere ad una quota superiore.



Si decolla verso nuove avventure...



Le missioni di mitragliamento ad un treno o ad un convoglio su strada sono ora molto più facili da portare a termine rispetto al titolo per Amiga.

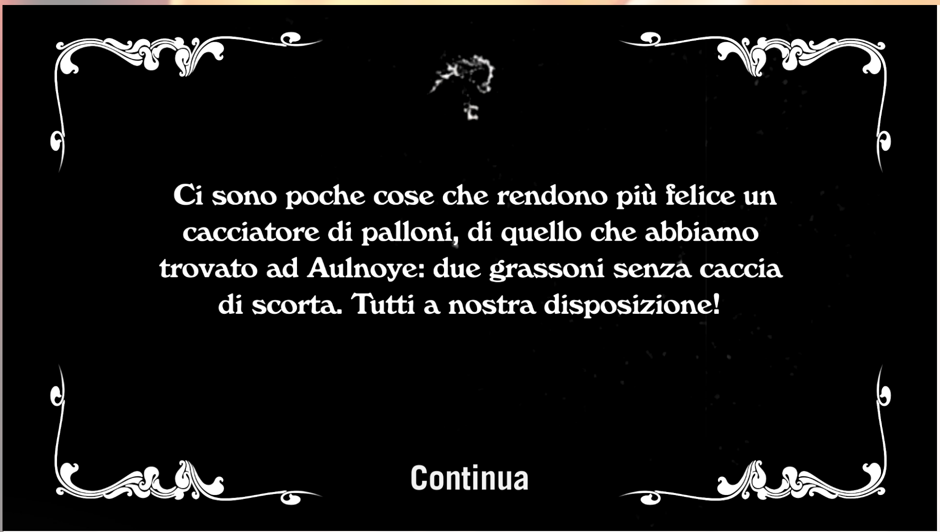
già nel 2014, anno di uscita dio questo titolo, risultava piuttosto obsoleto, ma è riuscito anche ad infilarci dentro tutti gli errori tipici di chi normalmente decide di seguire la strada del remake, scontentando quindi un po' tutti.
E' sufficiente infatti andare a grattare un po' la superficie (nemmeno troppo) patinata della nuova veste grafica e sonora per notare come tante chicche che rendevano Wings per Amiga un gioco speciale qui siano state del tutto omesse.
Partiamo dalla lacuna più evidente: l'incoerenza della narrazione rispetto al gameplay.
Ogni missione viene infatti anticipata dal nostro stesso avatar che descrive la situazione che il giocatore sta per affrontare una volta all'interno del velivolo. Ad esempio negli scontri aerei vi potrebbe indicare di aver colto di sorpresa due aerei nemici, o che un aereo nemico sta arrivando dall'alto sulla vostra pattuglia. Nel titolo originale queste descrizioni venivano poi effettivamente ricreate nel combattimento.
In questa versione Remastered, invece, i duelli aerei partono inspiegabilmente sempre (e sottolineo SEMPRE) con un incrocio frontale tra i due schieramenti di velivoli.
Una situazione tanto irreale quanto ripetitiva che non trova alcuna giustificazione logica se non quella di semplificare la programmazione e ridurre i tempi di sviluppo. Qualsiasi altra motivazione proposta dai programmatori sarebbe, di fatto, una semplice bugia.
Altra inspiegabile discrepanza con il primo Wings è data dal modo di precipitare degli aerei nemici: sempre e solo a piombo verso terra dopo il distacco del piano di coda del velivolo. Perfino su Amiga, con un solo megabyte di memoria a disposizione, i nemici potevano precipitare in modi diversi, talvolta un avver-

Una foto di ricognizione ci aiuta ad identificare gli obbiettivi da colpire con le nostre bombe: mancarne anche uno solo comporterà il fallimento della missione.



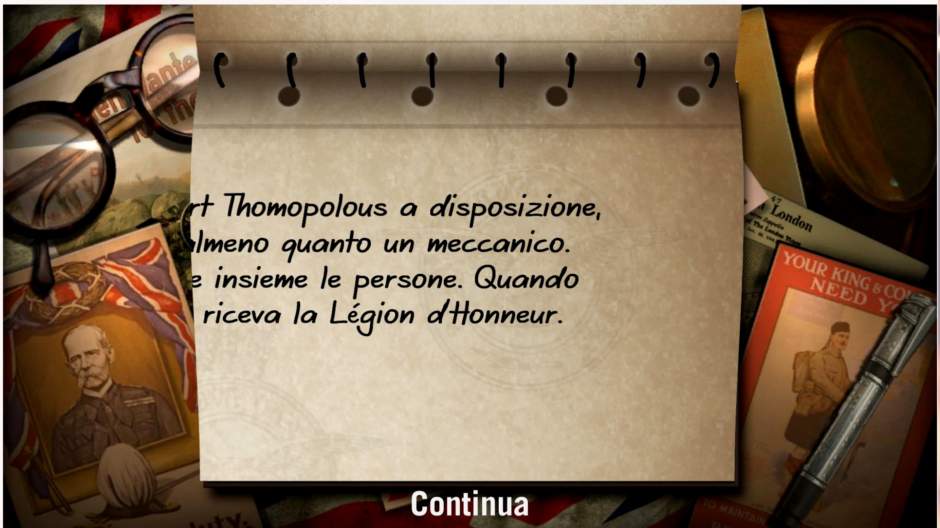
Le sezioni di bombardamento sono quelle che non presentano bug o strane “invenzioni” d gameplay e si rivelano quindi le più simili al titolo originale.





In questo caso i due palloni erano effettivamente privi di scorta, ma in altri casi la descrizione della missione si è rivelata assolutamente inattendibile.

sario dato per morto riusciva perfino a riprendere il controllo dell'aereo e a ritornare all'attacco, motivo per il quale, quando possibile, si seguiva fino a vederlo schiantarsi al suolo, magari continuando a crivellarlo di colpi.
Posso assicurarvi che in questa versione "2014" già al quinto aereo che precipita nello stesso identico modo "fotocopia" si percepisce chiaramente la pigrizia con la quale il titolo è stato sviluppato.
E' poi necessario sottolineare come il gioco risulti ora molto più facile in tutte le sue sezioni a livello "normale" (sì, in questa remastered si può selezionare anche la difficoltà tra easy, normal o hard).
Ad esempio nei già citati dogfight i piloti nemici sono piuttosto stupidi e facili da abbattere, tanto che riescono a dare del filo da torcere solo quando si trovano in netta superiorità numerica. Peraltro tutto questo avviene nonostante i loro velivoli siano capaci di effettuare virate ed inversioni di rotta ai limiti della fisica e letteralmente impossibili da replicare per il vostro aereo.
Anche le missioni isometriche di mitragliamento a bassa quota (vero incubo del Wings originale) sono ora più abbordabili: difficilmente si viene abbattuti durante questi incarichi, ma è comunque quasi impossibile portare a termine con successo quelle che vi richiedono di uccidere un tot di soldati nemici perché, a causa di un assurdo bug, parte della fanteria nemica risulta totalmente immune ai vostri proiettili.
Nulla da segnalare invece riguardo agli incarichi di bombardamento se non che anche in questi casi spesso incontrerete il problema della "coerenza" già enunciato pocanzi, visto che vi verrà lasciato intendere che dovrete bombardare una piazza o una strada, salvo poi scoprire che in realtà si tratta di un capannone o di un ponte ferroviario.
Ho anche un piccolo appunto da fare sul versante grafico: dato che l'utilizzo di un motore moderno ha permesso di rendere ben distinguibili gli aerei nella sezione tridimensionale,



Altro bug del gioco: se il diario del 56th Squadron è lungo più di due pagine, la seconda verrà sempre visualizzata con i caratteri enormi e sfalsati, come potete vedere qui accanto.



Dell'ultimo aereo nemico rimane solo un po' di fumo alle nostre spalle.
In questa foto si possono notare anche i miei tre gregari: la loro utilità era quella di attirare il fuoco nemico... difficilmente infatti si sono rivelati in grado di abbattere un avversario da soli.



Qualche buco nell'ala... ma al Crucco che precipita là in fondo è andata decisamente peggio.

perché mai i gregari del nostro squadrone sono stati dotati di apparecchi che non solo hanno un colore diverso dal vostro (verde contro giallo) ma sono anche tutti dotati di un modello di aereo totalmente differente da quello che pilota il giocatore?
Nel Wings originale il fatto che gli aerei "amici" avessero lo stesso colore e che venissero rappresentati con tre poligoni in croce, lasciava intendere che tutti i velivoli del 56th Squadron fossero uguali.
Qui, chissà perché, per tutto il corso della guerra voi sarete alla cloche di un aereo completamente diverso da quello dei vostri compagni.



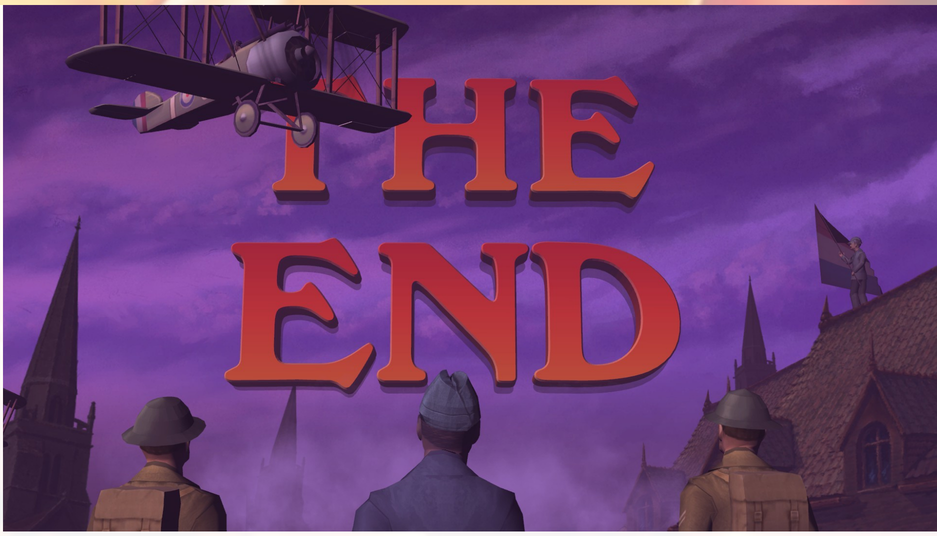
A proposito di compagni, anche qui arrivano (e muoiono) una serie di piloti generati casualmente dal programma, ma il database dal quale viene creato il loro nome mi è sembrato piuttosto ridotto, tanto che in alcuni momenti ho avuto nello quadrone due o tre piloti (su una decina totale) che sfoggiavano il medesimo cognome. Possibile che non fosse possibile allungare un po' di più la lista per evitare questa situazione?

Parrebbe del tutto assente, invece, la sezione "arcade" presente su Amiga nella quale un velivolo tedesco si metteva in coda al nostro aereo e veniva richiesto al giocatore di "seminarlo" con delle manovre evasive. Forse non l'elemento meglio riuscito del titolo originale, ma sicuramente un taglio che agli affezionati del programma del 1990 non piacerà affatto.

Per quanto riguarda invece



Il mio aereo è malconcio, ma prima di considerare un atterraggio di fortuna vorrei abbattere almeno un altro nemico.



Siamo giunti alla fine della guerra… peccato esserci riusciti con questa versione e non con quella originale!

una delle caratteristiche più peculiari del titolo per Amiga, cioè l'impossibilità di "resuscitare" il proprio pilota in caso di morte e che obbligava il giocatore a continuare la guerra con un altro avatar, qui viene invece data la possibilità, almeno al livello di difficoltà intermedio, di poterlo recuperare… peccato però che ciò non avvenga sempre dall'ultima missione, ma a volte riportandovi al salvataggio di due o tre missioni precedenti, evidentemente seguendo dei check point imperscrutabili dall'utente.
Inutile dire che dover ripetere missioni dove magari si era riusciti a condurre un combattimento magistrale e magari si era riusciti a completarle per il rotto della cuffia sia oltremodo seccante.

Unici elementi che si salvano in questa proposta moderna di Wings Remastered sono le musiche, svecchiate il giusto ma totalmente fedeli alle originali, e la traduzione in italiano di tutti i testi a schermo, assente nell'originale e che qui rende molto più agevole seguire la storia del 56° Squadron.
Non male anche il doppiaggio (questo solo in inglese) che aggiunge una voce fuori campo a tutte le sezioni narrative del gioco, dal diario alle considerazioni pre-missione del protagonista.

Certo, dopo aver parlato così male di questo Wings Remastered, non saranno questi pochi punti positivi a farvi correre ad acquistarlo, ma per correttezza vi avviso che il titolo, proprio nei giorni in cui sto scrivendo questo articolo (fine dicembre 2023), è sparito da Steam e, quindi, non più acquistabile.
E' invece ancora presente, almeno per ora, su GOG al prezzo di 9,99 Euro (secondo me decisamente troppi rispetto alla qualità del prodotto). ■

ANTA GAME

Alla luce di quanto visto in Wings Remastered, non posso che ritenere questa un'occasione sprecata e bocciare sonoramente la versione 2014 del classico Cinemaware.
E' evidente come la mancanza di tempo e risorse del team di sviluppo abbia impattato negativamente il tentativo di riportare sui nostri schermi l'esperienza originale di Wings in tutto il suo splendore. Il risultato finale ha solo l'aspetto di una versione "remastered", ma in realtà non lo è. Molte delle peculiarità e delle caratteristiche più raffinate dell'originale, infatti, qui sono state irrimediabilmente perse dietro ad una nuova veste grafica (che comunque non raggiunge essa stessa chissà quali vette di eccellenza).
A questo punto sarebbe forse stato meglio (e più onesto) realizzare una versione dichiaratamente "remake" lasciando una maggiore libertà creativa ai programmatori e permettendo così al titolo di essere giudicato in maniera slegata dal capolavoro del 1990.
Insomma, come avrete intuito, meglio recuperare l'originale e i suoi pochi poligoni piuttosto che questa blanda e maldestra copia.


PRAY FOR DEATH
VS Mode
Anubi
Choose your Soul
Painbringer
P1
TIME
85
P2
MACE OF PAIN
Pts. NONE
Hit 3
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI
PREGA DI MORIRE!
In una dimensione senza tempo e senza spazio, la Morte organizza un Torneo che darà l'opportunità di ritornare alla vita solo al vincitore. La sconfitta porterà inevitabilmente a un duro destino, peggiore della morte!
• in ben 12 scenari di gioco animati, 12 personaggi si sfidano fino alla morte combattendo 3 pericolosi tornei.
• metti alla prova la loro cattiveria con le numerose opzioni di gioco: Story Mode - Death Mode - VS Mode - Team Mode - Tag Team - Tournament - Double Death - Final League.
CD.Rom
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI: 486 DX/2 66 Mhz, 8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X.
£ 59.900
MADE IN ITALY
Numero Verde
167-821177
LEADER
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)



Di Grziano Cubeddu

13 ANNI DOPO

Tornare a Bright Falls dopo 13 anni è come tornare, dopo tanto, in un luogo in cui hai vissuto
buona parte della tua infanzia: ti sembra familiare ma allo stesso modo ti sembra cambiato
profondamente tutto.
La sensazione che si ha nel tornare a vestire i panni di Alan in questo nuovo capitolo è un po' questa, ma ciò che è cambiato e che rivoluziona tutto è come viene raccontata la storia e
come vengono introdotti e sfruttati i suoi protagonisti per nutrirla, perché in questo gioco, per
citare lo stesso Alan Wake, la storia è un MOSTRO.

COSA È CAMBIATO?

Introdurvi alla storia che percorre le vicende di Alan Wake in questo sequel mi risulta difficile senza inciampare nella trappola dello spoiler. Mi limiterò a dirvi, però, che ciò che avete visto
nel primo capitolo (se non l'avete mai giocato fatelo ADESSO), e
nell'espansione
stand-alone Alan Wake's American Nightmare, viene ulteriormente sviluppato con una
maestria e una strizzatina d'occhio alla meta-narrativa che raggiunge livelli incredibili: un viaggio che dall'inizio fino alla sua conclusione non mancherà di farvi spremere le meningi
con teorie e ipotesi portandovi al punto di ritrattarle ad ogni fine capitolo.
In questo sequel vengono introdotti nuovi personaggi e fanno ritorno anche vecchie
conoscenze, tra i nuovi personaggi abbiamo anche una nuova protagonista che si alterna
alle vicende di Alan e che non ci fa rimpiangere il carisma di quest'ultimo e il legame che
possiamo aver sviluppato per la star dei primi due capitoli. Saga Anderson è un'agente
dell'FBI che assieme al suo collega Alex Casey (sì proprio lui) giungono alla



Bright Falls è cambiata molto in 13 anni, e in questo capitolo la possiamo esplorare liberamente.



Il Northlight di Remedy consente agli sviluppatori di creare ombre, effetti di luce e distorsioni!

cittadina di
Bright Falls e sulle rive di Cauldron Lake per indagare su un efferato omicidio rituale che
sembra far parte di una lunga serie col medesimo modus operandi e che si basano sui libri
scritti da Alan Wake.
Le meccaniche del gameplay legate al personaggio di Saga sono quindi vicine ad
un'avventura investigativa: bisogna esplorare e raccogliere indizi, trarre delle deduzioni e sbloccare nuovi percorsi narrativi che portino avanti le indagini.
Qui si nota un grosso limite di questa modalità: la raccolta degli indizi e la meccanica di
deduzione altro non sono che meccaniche "pilotate".
Il giocatore non deve far altro che
posizionare correttamente l'indizio (sbagliare non conta, possiamo riprovare all'infinito finché
non si azzecca la posizione corretta) per far sì che Saga ci coinvolga in un breve monologo
interiore che espone la sua deduzione su quello che è il legame tra i vari indizi.
Sostanzialmente questa meccanica dà la forte impressione di essere una scusa per
raccontarci una storia e darci l'illusione di avere un minimo di controllo
sull'andamento della trama, ed in effetti alla fine di tutto è proprio così.
Per quanto, come detto anche precedentemente, la storia sia ben scritta e ben raccontata, in
queste fasi l'interazione è paradossalmente superflua, diciamo che il gameplay dà il meglio
di sé quando si passa alle fasi di azione pura, in cui affrontiamo le ombre e l'atmosfera
cambia radicalmente passando da thriller a survival horror puro.
Discorso che differisce leggermente, invece, nelle fa-

Il "posto mentale" di Saga ci permette di riordinare le idee e gli indizi che troviamo lungo la strada, peccato per l'assenza totale di libero arbitrio!



Alan ha la possibilità di modificare la realtà passando tra luce e oscurità per risolvere gli enigmi e sbloccare nuove strade.



si in cui controlliamo Alan Wake: il gameplay legato all'azione resta pressoché invariato rispetto a quello che coinvolge la protagonista femminile con l'aggiunta, però, di alcune fasi in cui si devono risolvere delle sorta di enigmi ambientali in cui utilizziamo la luce e l'oscurità a nostro piacimento sbloccando percorsi nuovi o altre porzioni di trama.
Un'altra meccanica interessante che riguarda le fasi di gioco con Alan, sono le "scene": in alcune parti del livello che affrontiamo possiamo "riscrivere" la storia che stiamo vivendo in quel momento e cambiare l'andamento della partita. I livelli sono identici ma cambia la storia che le condisce, come se una stessa scenografia venisse sfruttata per più film o recite a teatro.
Dal punto di vista tecnico siamo davanti al meglio che attualmente si possa raggiungere su PC, il motore grafico proprietario di Remedy (Northlight) mostra la propria potenza soprattutto quando si assiste alle sovrapposizioni o alle rotture della grafica (volutamente inserite), luci e ombre sono praticamente perfette e il raytracing viene sapientemente utilizzato per dare forza all'atmosfera delle varie ambientazioni proposte.

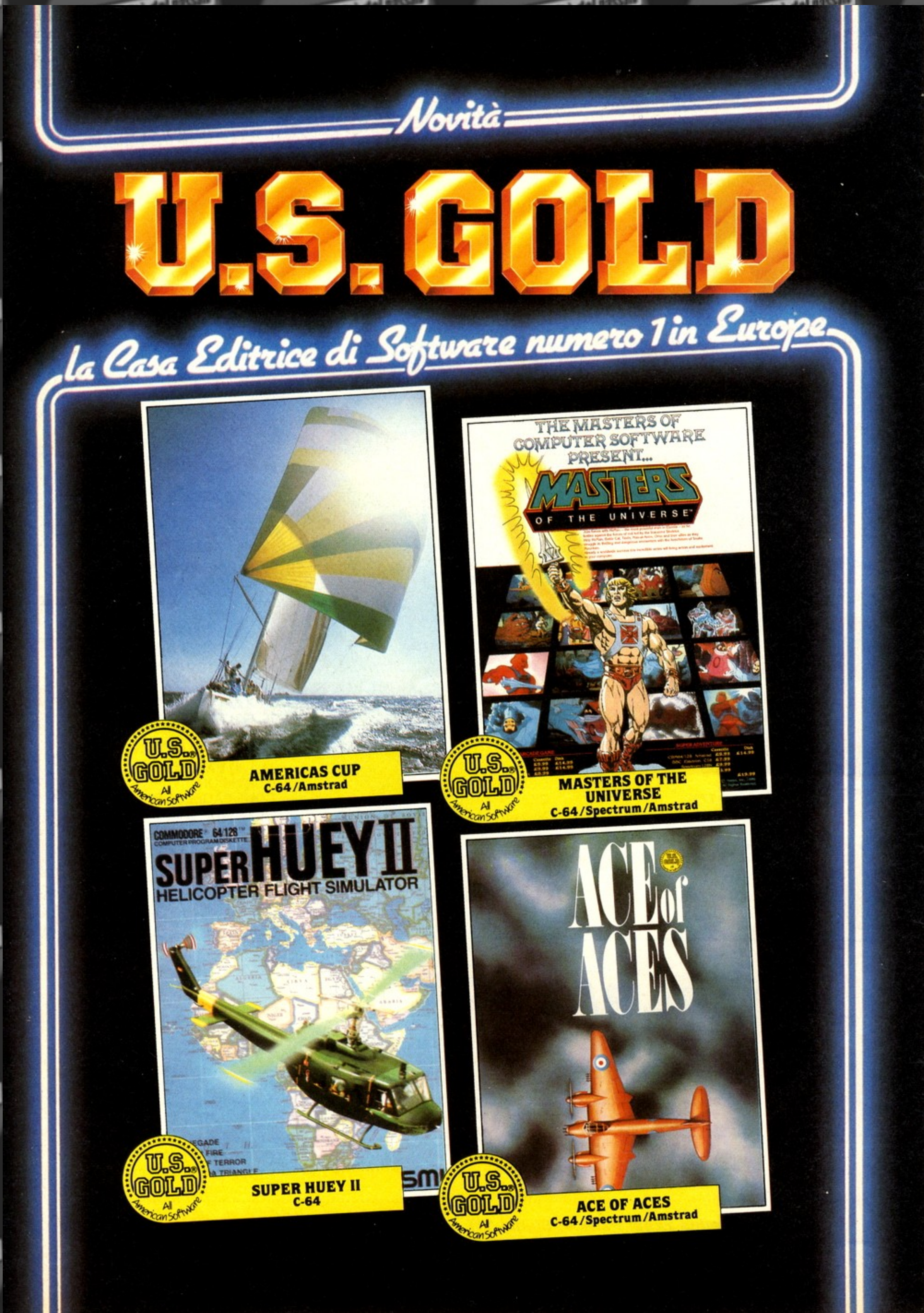
IL REMEDYVERSO

REMEDY

Ho volutamente omesso alcune parti relative al coinvolgimento delle altre opere di Remedy per sottolineare che in Alan Wake II è più che mai evidente l'intenzione di estendere le storie che vengono raccontate al fine di creare un universo che possa racchiuderle tutte.
In questo sequel è facile individuare riferimenti a Control e al FBC (Federal Bureau of Control) e a quel capolavoro immortale che è stato Max Payne, pare infatti che sia già stato confermato dallo studio finlandese che questi tre titoli sono in qualche modo collegati e pare che in qualche modo pure Quantum Break sia parte del Remedyverso.
Control 2 è già stato confermato, ma ancora non abbiamo notizie di quale possa essere la trama, possiamo solo intuirlo qua e là tra i vari riferimenti sparsi all'interno di Alan Wake II e del primo capitolo di Control.
Personalmente non vedo l'ora di conoscere il futuro di questo nuovo universo videoludico, Sam Lake ci ha abituati a storie assurde che attingono al mondo reale e che le rendono in qualche modo credibili e avvincenti. I traguardi raggiunti con questa sua ultima fatica mi fanno ben sperare in un Control 2 che possa andare oltre questi traguardi e sono sicuro che ci possa essere ancora molto spazio per la narrazione nei videogames e per le esperienze single player come lo è stato per Alan Wake II.

IN CONCLUSIONE

Siamo davanti ad un capolavoro, senza sé e senza ma, con qualche piccola sbavatura nel gameplay ma con un'atmosfera incredibile, una storia magistrale e un comparto tecnico che su PC riesce a far impallidire le attuali console (che non se la cavano comunque male, non fraintendetemi). Insomma, questo sequel è un must-have per molte ragioni, c'è tutta la passione di uno studio indipendente (grande ma neanche troppo) e tutta la personalità di un grandissimo game designer quale si è rivelato Sam Lake in tutti questi anni di onorata carriera. Dietro al gioco c'è meticolosità, c'è uno studio lunghissimo, c'è affiatamento.
E tutto questo si nota e lo si vive mentre pad in mano (o col mouse e la tastiera se preferite) affrontiamo l'oscurità e le ombre, che sia nei panni di Alan o di Saga, e viviamo in prima persona questa meravigliosa storia dell'orrore, una storia che non è come tante.
La storia, questa storia, è un MOSTRO. ■


Novità
U.S. GOLD
la Casa Editrice di Software numero 1 in Europe
U.S. GOLD All American Software
AMERICAS CUP
C-64/Amstrad
THE MASTERS OF COMPUTER SOFTWARE PRESENT...
MASTERS OF THE UNIVERSE
MASTERS OF THE UNIVERSE
C-64/Spectrum/Amstrad
COMMODORE 64 128
SUPER HUEY II
HELICOPTER FLIGHT SIMULATOR
SUPER HUEY II
C-64
ACE of ACES
ACE OF ACES
C-64/Spectrum/Amstrad



QUANDO UDRAI... UN FRAGOR... A MILLE DECIBEL!

Pubblicata isu Steam n data 15 giugno 2018. Ultima modifica in data 10 febbraio 2022.

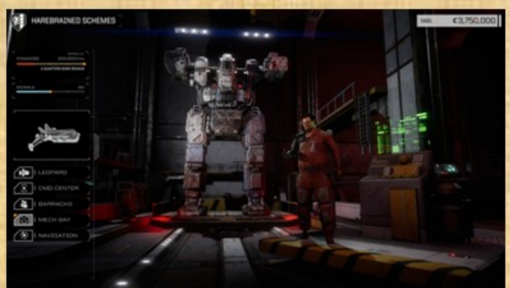


Io sono nato nell'era dei robottoni, quindi adoro indistintamente queste macchine da guerra. Da gamer attempato ho amato i vari Mechwarrior (1, 2 e 3), gli Earthsiege (soprattutto il 2) e persino gli Heavy Gear, raggiungendo la massima esaltazione con Steel Battalion sul vecchio Xbox.

Pur non avendo mai potuto mettere le mani sul gioco da tavolo di Battletech, ne sono stato sempre affascinato e non mi sono fatto scappare questa versione digitale... perché diciamocelo, questo altri non è che la versione TBS (turn-based strategy) del suddetto board game, con una trametta cha fa il suo dovere nonostante le apparenti banalità e con location finalmente NON di cartone.



La grafica e le animazioni sono funzionali, il sonoro e le musiche adatte, le missioni impegnative & strategiche e la parte gestionale (sia la costruzione dei Mech che l'amministrazione della squadra) piuttosto profonda, nonostante la semplificazione rispetto al corrispettivo da tavolo. Il fatto che l'esito di una battaglia influenzi la successiva, vuoi per i piloti feriti, vuoi per i Mech che deciderete di riparare, costringerà a scelte ponderate in ogni fase del gioco: pre, durante e post missione.



Battletech ha solo un paio di grandi problemi:

1- E' un gioco a turni piuttosto lento.

2- Non è chiaro per i neofiti. Per niente.



Per il primo punto si va a gusti: a me non da fastidio il ritmo rallentato in uno strategico a turni, persino se la colpa ce l'ha Unity (ma se proprio non ce la fate leggete QUI). Il vero problema è il secondo punto, che non ha scuse. In Battletech i tutorial sono così stringati e le regole talmente legate all'originale, che sarete costretti a cercare delucidazioni online se davvero vorrete capirne le strategie a 360° e l'interfaccia a schermo sicuramente non vi darà una mano. Decine di numerini e simboli inizialmente senza senso a cui si accenna appena nei tutorial, accompagnati da icone e UI che lasciano poco al caso. VOGLIO UN MANUALE ONLINE, MALEDETTI VOI!!! O quantomeno un addestramento come FASA comanda (gli originali ideatori del board game)…



Tutto ciò da come risultato un restringimento del bacino di utenza, con conseguenti recensioni negative sia da parte dei giocatori meno spigliati/pazienti, sia da chi se ne intende talmente del board game da vedere i limiti di questa versione. E come dar loro torto?!? Senza sapere le regole certi colpi nemici sembrano al limite dell'imbroglio (Fallout docet), così come la loro sospetta resistenza ai colpi e l'IA con la palla di vetro.

Beh, apparentemente non c'è nessun "imbroglio" (o meglio, ci sono per entrambe le fazioni tanto da diventare una meccanica) e mettendoci dentro la testa si capiscono tante cose. Alla fine, se avrete la forza di vedere Battletech come una versione diversa del gioco da tavolo e vorrete chiudere un occhio sui lunghi caricamenti, i roll sospetti o le linee di tiro che passano attraverso corpi solidi (-_-'), troverete un buon gioco strategico con un intreccio di vendette e dominazioni; potenziali tattiche sopraffine e personaggi intriganti, per non parlare dell'affezione ai vostri piloti... Ma il muro da superare inizialmente non è basso e potrebbe scoraggiare chi si aspettava un "giochino coi robottoni" o una versione fedele 100% al board game.

VOTO: 7/10

The 7th Guest VR

Di Alessandro Redaelli
(provato su PSVR2)

I giocatori più attempati ricorderanno sicuramente The 7th Guest, il titolo di Trilobyte che fece sostanzialmente nascere il CD-ROM, insieme a Myst e a Star Wars: Rebel Assault. Il titolo pubblicato da Virgin Games era un puzzle game nudo e crudo, difficile come da tradizione, in quegli anni, e proprio di una personalità unica, dovuta soprattutto alle incursioni di attori reali inseriti in ambienti digitali, attraverso il full motion video. Vertigo Games ci propone oggi una rivisitazione tutta VR di questa storica IP, ripensando sostanzialmente da zero narrativa e gameplay, con risultati davvero inaspettati.

In The 7th Guest VR interpretiamo una presenza eterea e misteriosa che si ritrova, per motivi a noi sconosciuti, a ripercorrere le gesta di sette persone invitate nella villa di Henry Stauf: un giocattolaio dal passato fumoso che ha deciso di proporre una serie di puzzle ai suoi ospiti. I protagonisti sono uomini e donne che bramano il premio dovuto alla risoluzione di tutte le stanze, e che faranno qualunque cosa pur di raggiungere il loro obiettivo, a prescindere dalle loro presunte personalità. Il nostro compito è quello di





rievocare i ricordi di questi personaggi, risolvere i puzzle proposti da Stauf, e svelare infine le grandi verità nascoste dietro – e dentro – alla villa che porta il nome dell'antagonista. È un setup da mistery che funziona molto bene, e che ci tiene agganciati al nostro caschetto per realtà virtuale prevalentemente in virtù del metodo attraverso il quale la storia ci viene raccontata.

La grande trovata di The 7th Guest VR è infatti quella di aver riportato, esattamente come nell'originale, interpretazioni reali dentro al mondo virtuale. Se negli anni Novanta il risultato era ammirevole, ma ancora molto grezzo rispetto agli standard moderni, in quel di Vertigo Games hanno invece fatto un lavoro realmente eccezionale nel tentativo di riportare quella sensibilità al contemporaneo. Gli attori, ripresi e scannerizzati in tre dimensioni, ci restituiscono interpretazioni un po' macchiettistiche e sopra le righe, ma estremamente realistiche e affascinanti ai nostri occhi, nonostante le sporcature tipiche della fotogrammetria. Il risultato è davvero eccellente, specialmente perché mascherato dalla giustificazione narrativa del "fantasma", o "ricordo".

Ne fuoriesce quindi un'estetica interessante e mai scontata, che – unita al buon lavoro di ricostruzione del mondo di gioco – ci fa muovere piacevolmente per la villa dentro alla quale si svolge tutto il racconto. Peccato per un contrasto davvero molto sbiadito, che fa perdere un po' la bellezza dei neri propri del pannello di PSVR2, e che sembra quasi suggerire una patina volutamente retrò, che poco si sposa con l'immaginario di The 7th Guest per come è stato reinterpretato.

Ma in un puzzle game l'elemento più importante rimane uno: gli enigmi, e come questi vengono presentati a chi gioca. Al contrario di come succedeva con Myst VR – che risultava sostanzialmente una riproduzione pedissequa del capitolo originale, anche sul fronte del gameplay – in The 7th Guest VR il team ha ben pensato di ricostruire tutto quanto da zero. Gli enigmi sono quindi inediti e ben pensati:



propri di quell'equilibrio fondamentale tra sfida e accessibilità che fa di un puzzle game un buon puzzle game. Siamo quasi dalle parti di The Room: A Dark Matter, almeno per quanto riguarda lo spirito dei puzzle, e questo è forse il miglior complimento che è possibile fare a un prodotto di questo tipo. Oltretutto, dal grande gioco di Fireproof Studios, The 7th Guest ruba anche un eccezionale sistema di suggerimenti, nel caso non riusciste a proseguire con il gioco. Addirittura, l'opera di Vertigo Games si spinge oltre, dandoci la possibilità di risolvere in automatico tutti gli enigmi attraverso l'utilizzo di speciali monete che è possibile trovare durante il nostro cammino. È un sistema furbo, che riesce quindi a mantenere il ritmo del gameplay sempre alto, senza farci perdere ore e ore in ragionamenti, qualora non fossimo predisposti alla risoluzione di uno specifico puzzle che proprio non riusciamo a mandar giù.
Peccato, ahimè, per un lavoro sull'interazione non esattamente eccellente. Nonostante il gioco si basi sostanzialmente sul muovere e toccare oggetti, le nostre mani virtuali tendono un po' a incastrarsi tra loro, a non prendere esattamente l'input che volevamo dargli toccando questo o quell'altro elemento e – in generale – a non interagire in maniera sempre corretta con i puzzle. Questo aggiunge un pizzico di frustrazione a un prodotto altrimenti privo di problematiche troppo evidenti, e che riesce – per una volta – a proporci il puzzle game in maniera accessibile, senza risultare mai ovvio, stupido o scontato.



È una cosa non da poco, per un titolo di questo tipo, che propone anche una buona quantità di opzioni per l'accessibilità, tra cui anche il teleport: fondamentale per chi soffre di motion sickness. Purtroppo, l'altezza predefinita del gioco da seduto, invece, risulta un filo troppo bassa rispetto a dove sarebbe dovuto stare il nostro sguardo nel mondo virtuale, facendo preferire – almeno per ora – la giocata da in piedi. ■

Nonostante qualche piccolo difetto, The 7th Guest è uno dei migliori puzzle game della sua categoria mai visti in realtà virtuale. La reinterpretazione dell'IP originale è intelligente e personale: evidenziando che in quel di Vertigo Games non si sono adagiati sugli allori, riproponendo 1:1 un gameplay che non poteva funzionare traslato in VR. Certo, non tutti i puzzle risultano allo stesso livello, ma la possibilità di saltare quelli che non rispecchiano i nostri gusti o le nostre capacità, vi permette di vivere l'esperienza di The 7th Guest esattamente come vorreste viverla. Un ottimo gioco, che non sorprende al livello dei veri capolavori del genere, ma che piacerà senza alcun dubbio a chi ama il puzzle game.

8

ARIZONA SUNSHINE II

Di Alessandro Redaelli (PCVR con PICO 4)

Nel 2016 la realtà virtuale era più bella, diciamoci la verità. Tutti sperimentavano con il linguaggio, i budget erano più alti, le produzioni di qualità superiore. Prima dello scoppio della bolla, la cui colpa – a parer mio – rimane di PlayStation e il suo lavoro con il suo primo visore, il mondo VR ci aveva offerto prodotti veramente eccezionali. Arizona Sunshine era uno di questi: un'avventura tradizionale in cui, attraverso la storia di un uomo perso tra migliaia di zombie, dovevamo sparare, nasconderci e risolvere qualche puzzle, cercando di tornare alla civiltà. Era un gioco semi-perfetto, di quelli che oggi – nel mercato contemporaneo – se ne vedono raramente. E quindi urrà per Vertigo Games, perché è riuscita, a sette anni di distanza, a proporci un seguito che riprende esattamente la formula della prima wave della realtà virtuale, proponendoci esattamente l'Arizona Sunshine 2 che avremmo voluto vedere.

Il titolo di Vertigo Games è quasi una sorta di soft reboot dell'originale. Siamo ancora quell'uomo abbandonato tra i deserti dell'america centrale, che cerca di farsi salvare da un'ipotetica squadra militare alla ricerca di superstiti, mentre ne passa di cotte e di crude in un mondo post-apocalittico e fortemente inospitale. Questa volta, però, non sarà da solo, perché all'inizio della sua nuova avventura incontrerà Buddy: un pastore tedesco che diventerà il suo unico amico, e con il quale si instaurerà un rapporto che risulterà centrale per l'elemento narrativo del gioco. Parliamo sempre di uno zombie game con una trama senza troppe pretese, ma il flow del terzo atto – e alcune chicche sparse quà e là per il gioco – riescono a rendere il racconto di Arizona Sunshine 2 inaspettatamente più appassionante del previsto, più intelligente e – addirittura, a tratti – sinceramente



commovente.

Il design che muove il prodotto rimane tuttavia quello: una serie di livelli legati dall'impulso narrativo, in cui il nostro alter ego dovrà muoversi verso la sua meta, cercando di non farsi mangiare il cervello. È a tutti gli effetti uno shooter, Arizona Sunshine 2, con un elemento horror ancora meno marcato e una sensibilità che si avvicina a quel Dead Island 2 che abbiamo giocato con grande piacere all'inizio dell'anno sugli schermi tradizionali; forse meno creativo sul fronte delle uccisioni e delle situazioni, ma egualmente divertente nel suo game loop. Durante il nostro percorso troveremo armi di varia natura, che ci permetteranno di eliminare centinaia e centinaia di zombie dentro alle situazioni più disparate; ci ritroveremo a confronto con scalate impossibili tra treni pericolanti e montagne minacciose; e ogni tanto, durante i suoi momenti più brillanti, vivremo in prima persona momenti scriptati e cinematografici che non si vedevano da un po', in realtà virtuale. Arizona Sunshine 2 è tutto quello che ci si aspetta non solo dal seguito del capostipite, ma da un'avventura di stampo action in realtà virtuale, e questo e sicuramente il più grande complimento che è possibile fare a Vertigo Games.



Un altro complimento, legato sempre alla sua struttura, è il ritmo della campagna. Tutti i momenti sopracitati sono pensati per non annoiare mai, per restituire sempre un ritmo dell'azione – o dell'attesa – che riesce a ingaggiare chi gioca, incuriosendolo costantemente grazie alle sue trovate; sia a livello di meccaniche, che sul fronte narrativo. Vien da sé che un prodotto così pulito non poteva certo durare un'eternità, e infatti la campagna di Arizona Sunshine 2 si aggira tra le cinque e le sei ore scarse, ma sono cinque ore eccezionali, che vi verrà probabilmente voglia di rigiocare: magari per completare gli achievement, o magari per una seconda run in compagnia. Il titolo di Vertigo Games si può infatti giocare anche insieme a un amico online, aumentando il divertimento e le capacità distruttive del team, restituendoci finalmente un'altra avventura

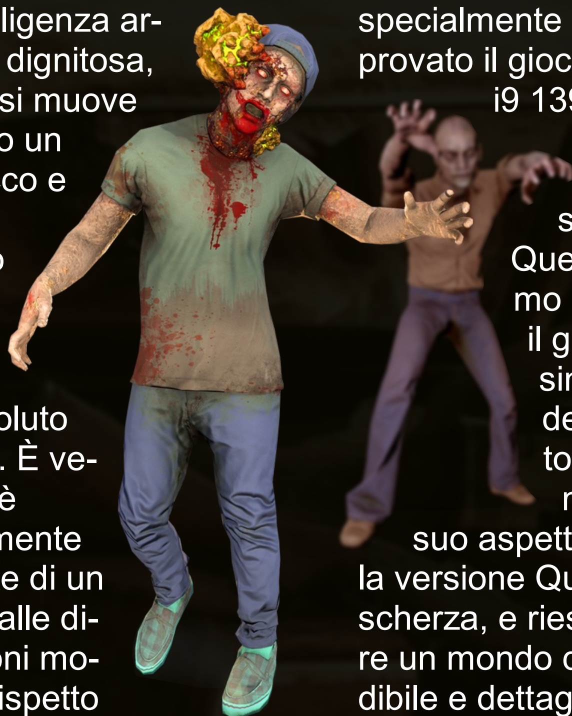




narrativa da giocare in insieme ai nostri amici.

Ciò che differenzia di più il nuovo capitolo rispetto al precedente è, in ogni caso, il nostro fido cagnolone. Buddy può non solo attaccare in autonomia i nemici che trova sul suo raggio visivo, ma può soprattutto eseguire degli ordini che potremo impartirgli attraverso l'utilizzo di un tasto. Potremo fargli attaccare un nemico specifico, fargli recuperare una chiave dentro a una casa inagibile, fargli spostare un cadavere che blocca un cancello. Sono tutte operazioni molto semplici, ma bastano e avanzano per riuscire a creare empatia con Buddy da una parte, e per offrire qualche variazione ludica sul tema, dall'altra.

Purtroppo le animazioni del nostro compagno a quattro zampe non sono tra le migliori mai viste in un videogioco. Nonostante un'intelligenza artificiale dignitosa, Buddy si muove in modo un po' secco e rigido, rispetto a quello che avrei voluto vedere. È vero che è chiaramente un limite di un team dalle dimensioni modeste rispetto ai grandi player del mercato, ma – vista la qualità visiva di tutto il resto – un pochino stona. Tutti gli altri elementi visivi e stilistici sono invece davvero eccezionali. I modelli poligonali dei nemici, le ambientazioni, il post processing e il blocking degli elementi a schermo sono da produzione molto vicina a quello che ci aspetteremmo da un tripla A in realtà virtuale, specialmente su PC. Ho provato il gioco sia sul mio i9 13900k, 4090 e 64GB di Ram che su Meta Quest 3. Sul primo nulla da dire: il gioco è pulitissimo, ricco di dettagli e curato maniacalmente in ogni suo aspetto. Ma anche la versione Quest 3 non scherza, e riesce a muovere un mondo di gioco credibile e dettagliato, nono-





stante le capacità dell’hardware standalone.

Se c’è un elemento – in entrambe le versioni – che non mi ha fatto impazzire è la gestione degli ambienti scuri. Sia con, che – soprattutto – senza torcia, i momenti più bui di Arizona Sunshine 2 sono davvero troppo difficili da leggere. Capisco la necessità di creare l’ansia propria di un ambiente non illuminato, ma ci sono sezioni in cui sinceramente è quasi impossibile orientarsi, se non sparando a casaccio per creare un minimo di luce intorno a noi. Non ho idea se il problema nasca da un lavoro nativo su PSVR2, che magari – attraverso la profondità del suo pannello OLED – riesce a lavorare meglio su determinate zone, ma su PC e Quest 3 il problema, un po’, si fa sentire.

Da non dimenticare poi la possibilità di continuare a giocare ad Arizona Sunshine 2 dopo la conclusione della campagna anche soltanto con la sua modalità orda, che ci permette di devastare decine e decine di mostri da soli o in multiplayer online, cercando di raggiungere il punteggio maggiore. Forse oggi una modalità come questa risulta un po’ demodè, ma



rimane un ottimo invito per rimanere ancora qualche ora sul prodotto, prima di passare alla prossima avventura.

Purtroppo, o per fortuna, a ‘sto giro manca totalmente il doppiaggio in italiano, che era stato ampiamente criticato con la prima iterazione del franchise. Era un doppiaggio ridicolo, ma – in un certo senso – divertente e consapevole, e forse mi sarebbe piaciuto ritrovarlo anche qui, con questo seguito. In ogni caso sono presenti i sottotitoli in italiano per qualunque elemento di gioco, sia sottotitoli dei dialoghi, che testi in game. Sul fronte dell’accessibilità infine, è possibile giocare sia con movimento libero che con il teleport, per andare incontro a tutti gli stomaci abituati, o non abituati, alla realtà virtuale. ■

Arizona Sunshine 2 mi ha fatto tornare a quando i videogiochi in realtà virtuale erano tutti (o quasi) videogiochi di un certo livello. C’è il know how del linguaggio, la volontà di proporre un’esperienza videoludica e cinematografica degna di un tripla A, la voglia di osare nella narrativa, la cura per il dettaglio e la quantità di contenuti. Qualcosina non funziona perfettamente, ma stiamo comunque parlando di uno dei prodotti più polished e – paradossalmente – pieni di vita degli ultimi anni. Se vi era piaciuto il primo compratelo a occhi chiusi, mentre se non vi siete mai approcciati alla saga potete sia partire da qui, che recuperare i precedenti e poi fiondarvi sul nuovo prodotto di Vertigo Games. D’altronde, quando un videogioco è fatto bene, non invecchia davvero mai.

8.9


CD DEDICATO ITALIANO
ROBERTA WILLIAMS
PHANTASMAGORIA
PREGA CHE SIA SOLO UN INCUBO
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
VERSIONE INTEGRALE SU 7 CD COMPLETAMENTE IN ITALIANO
UN THRILLER PSICOLOGICO, UN FILM, UN GIOCO, UN HORROR, UN'ESPERIENZA SCONVOLGENTE.
PHANTASMAGORIA è un gioco realizzato come un film Hollywoodiano, è un thriller mozzafiato che diventa un horror da incubo, pieno di misteri in cui voi, nei panni della giovane protagonista, dovrete combattere le forze del male, raccogliendo indizi, risolvendo enigmi e cercando di sopravvivere in un mondo che diventa sempre più terribilmente reale...
• 7 CD
• centinaia di animazioni
• 800 diverse stanze da esplorare
• un mondo 3D ultra realistico reso in alta risoluzione
• 25 attori professionisti
• colonna sonora originale di grande qualità
• interfaccia di grande semplicità anche per i meno esperti.
CD.Rom
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI: WINDOWS 3.1 O SUPERIORE, DOS 5.0 486/SX 25 Mhz O SUPERIORE, 8 Mb DI RAM, SVGA-256 COLORI, MOUSE, SCHEDA AUDIO, LETTORE CD.Rom PER VERSIONE CD MPC.
Numero Verde 167-821177
£ 139.900
SIERRA
LEADER
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

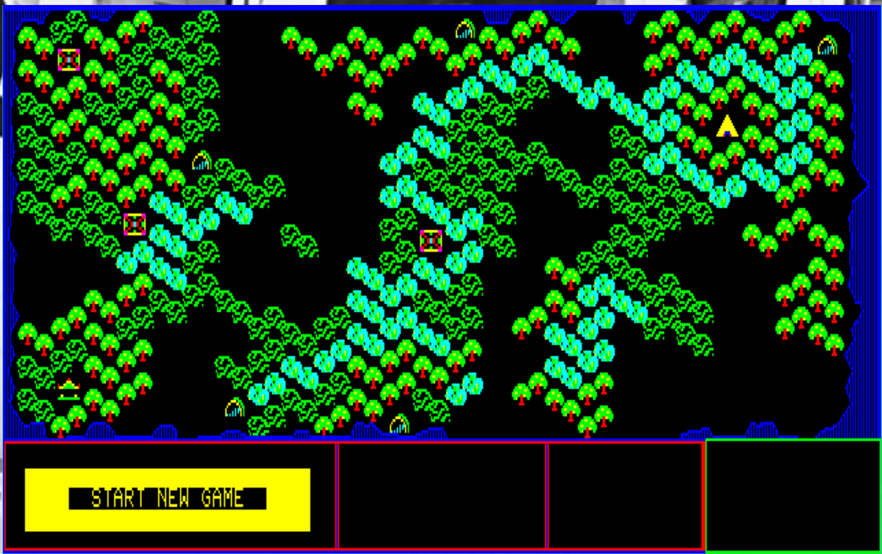
JRPG
LA NASCITA DI UN GENERE

Di Andrea Contato

Sin dagli albori della storia dei videogiochi per computer, uno dei generi più importanti, influenti e apprezzati è quello dei giochi di ruolo. I primi computer avevano capacità grafiche molto primitive, spesso limitate alla rappresentazione su schermo - o persino solo su carta - di caratteri testuali o semigrafici. Con questi strumenti a disposizione era più facile creare un gioco di ruolo con poca grafica rudimentale e tanto testo, facendo fare al computer la parte del Master che racconta ciò che accade, piuttosto che i giochi d'azione alla Pong che stavano spopolando nelle sale giochi.
Un altro fattore fu semplicemente il caso.
Nel 1974, un paio di anni dopo il lancio della quarta versione di PLATO, di uno dei più importanti e influenti sistemi informatici messi a disposizione di giovani studenti, Gary Gygax e Dave Arneson pubblicarono la prima versione del loro celebre gioco di ruolo. Dungeons and Dragons fu un successo immediato e virale. I giovani che venivano in contatto con D&D finivano per proporlo ai loro amici e contagiarli, espandendo a macchia d'olio le idee e le meccaniche di gioco. La loro trasposizione su computer fu quasi immediata e a cimentarsi furono tantissimi aspiranti programmatori, alle prime armi o più esperti, lavorando autonomamente o ispirandosi al lavoro di chi li aveva preceduti.
Con l'arrivo, nel 1977, dei primi microcomputer commerciali, la conversione dei giochi ideati per PLATO e per mainframe fu velocissima. Mentre i programmatori acquisivano dimestichezza con le potenzialità e producevano software sempre più complesso (partendo da giochi rudimentali come Temple of Apshai o Akalabeth, per procedere con giochi più complessi come Wizardry e Ultima III), il pubblico di potenziali giocatori - già esperti del linguaggio dei giochi di ruolo - non faceva che crescere in Occidente, ma non in Oriente.
In Giappone i primi videogiochi arcade avevano cre-



Curiosi di sapere come apparisse il negozio Computer Land Tachikawa di Tokyo nei primi anni ottanta? Eccovi accontentati.



Panorama Island di Yoshio Kiya su PC-88, anno 1983.

ato una mania irresistibile, spingendo le aziende giapponesi a compare i cabinati fatti negli Stati Uniti, colmando velocemente il gap tecnologico e arrivando a innovare in pochi anni, competendo ad armi pari con l'industria che aveva inventato il videogioco. Per l'elettronica di consumo non andò molto diversamente perché i computer di importazione erano troppo costosi ed erano incapaci di visualizzare i caratteri Kanji.
Presto l'industria giapponese si mise in azione sviluppando e producendo localmente dei microcomputer simili all'avanguardia americana, ma decisamente più economici delle alternative d'importazione. Come era accaduto nel Nord America, i computer prodotti in Giappone non erano tra loro compatibili e men che meno erano in grado di far funzionare i giochi sviluppati per le piattaforme occidentali. Pochissimi avevano i mezzi economici per procurarsi un costosissimo computer d'importazione e il relativo software. Fatta la spesa, era inoltre necessario superare la barriera linguistica e, da ultimo, c'era un altro ostacolo: mentre i giochi d'azione erano facilmente comprensibili, quelli di ruolo erano pensati per un pubblico che conosceva Dungeons and Dragons, ma in Giappone il gioco della TSR non era stato pubblicato (sarebbe arrivato solo nel 1985) e circolava solo sotto forma di fotocopie e traduzioni amatoriali.
Il pubblico giapponese, quindi, non aveva nessun modo per capire cosa fosse un gioco di ruolo e decifrare la sua versione informatica.
Eppure, c'era una piccola minoranza di giapponesi che aveva accesso a tutti gli strumenti necessari, o almeno parte di essi.
Il luogo dove avvenne la sincrasi tra occidente e oriente fu un piccolo negozio di computer aperto nel 1981 con il nome non molto originale di Computer Land Tachikawa, che poi sarebbe cambiato in Nihon Falcom. Sito a Tokyo, era una delle pochissime attività commerciali che si occupavano di vendere al dettaglio computer e software occidentali. I suoi clienti, gli impiegati e addetti alle vendite, avevano quindi modo di provare di persona i giochi più popolari dall'altra parte dell'oceano e nel 1981 i titoli caldi per computer erano senza dubbio Wizardry e Ultima, oltre ovviamente ai generici - e spesso non autorizzati - cloni dei giochi arcade.
Fu un cliente del negozio, Yoshio Kiya, che aveva già iniziato a programmare giochi per diletto, guadagnando qualche periferica in cambio del suo software, a realizzare il primo proto RPG in Giappone. Panorama Island, così chiamò il suo secondo gioco, era una rielaborazione fortemente ispirata a Ultima (con la necessità di mangiare cibo e la visuale dall'alto con grafica tassel-

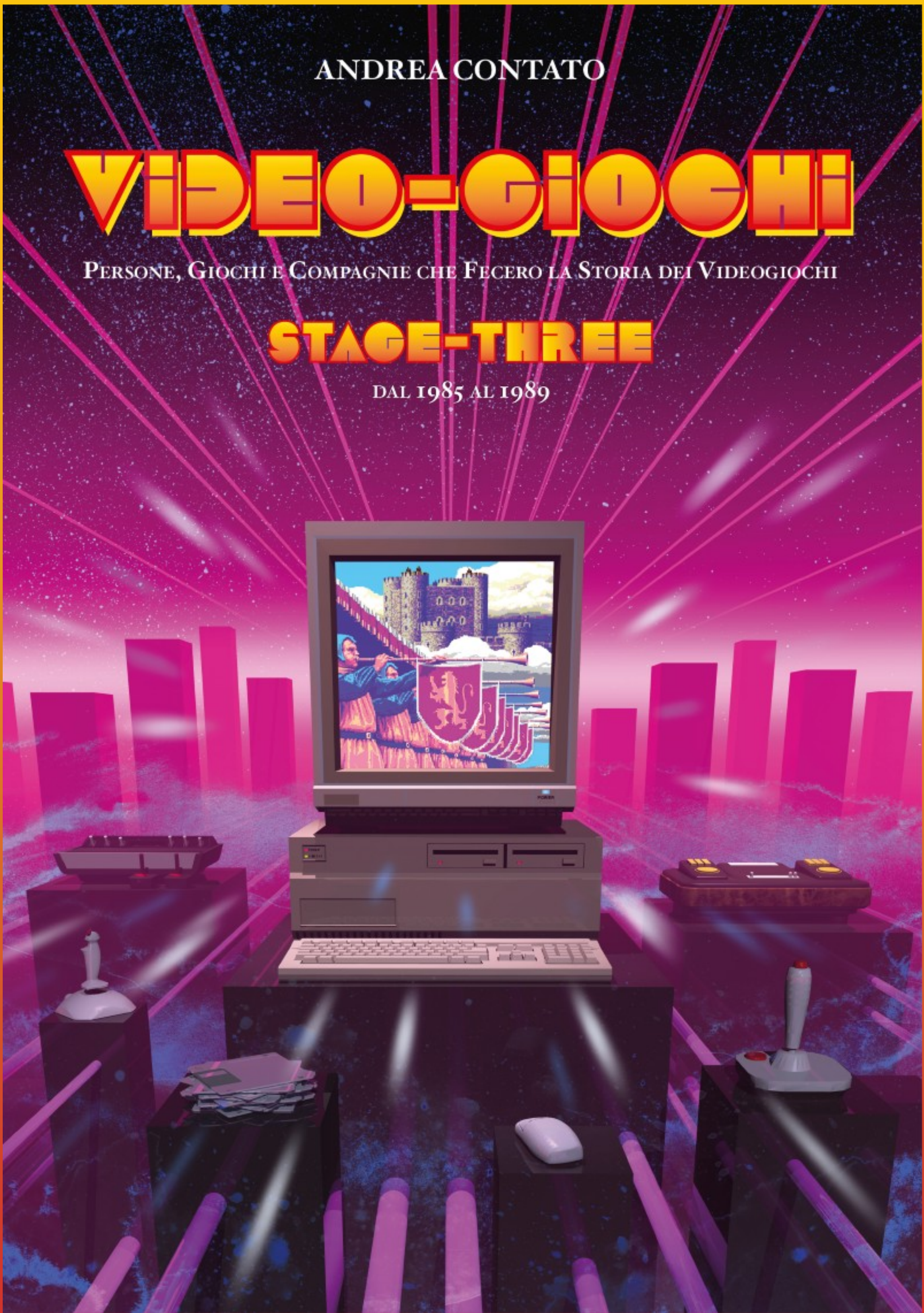


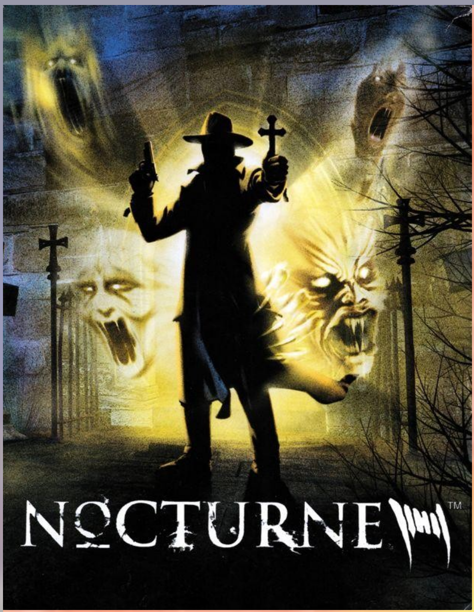
Qui siamo ancora su PC-88, l'anno è sempre il 1983 e si tratta ancora di un gioco di Yoshio Kiya, ma in questo caso siamo di fronte a Dragon Slayer.

lata), CRPG che Kiya aveva giocato profusamente. Dopo Ultima, aveva messo le mani su un altro gioco americano: Caverns of Freitag.
Si trattava di un dungeon crawler con vista dall'alto, grafica tassellata e qualche leggera meccanica di gioco di ruolo. Le caratteristiche più notevoli, però, erano due: era un gioco in tempo reale e lo aveva sviluppato David Shapiro, aka Dr.Cat, un giovane programmatore che, curiosamente, sarebbe finito a ad avere un ruolo chiave proprio nello sviluppo di Ultima VI, a fianco di Richard Garriott.
Ispirandosi a Caverns of Freitag, Kiya integrò l'azione in tempo reale - che sarebbe diventata caratteristica chiave dei futuri giochi - nel gameplay dei suoi giochi, facendo fare un altro passo avanti al genere dei JRPG con Dragon Slayer e poi con il seguito, Xanadu, che riscosse un successo commerciale senza precedenti.
Parallelamente, un giovane di origine olandese di nome Henk Rogers - che poi sarebbe divenuto noto per i diritti commerciali di Tetris - si occupò di produrre e vendere in Giappone il suo Black Onyx, un RPG fortemente ispirato a Wizardry, ma programmato per funzionare sulle macchine disponibili in Giappone.
Il crescente interesse per questo genere di giochi - sempre più famosi e diffusi anche se fondati su materiale d'origine ancora relativamente sconosciuto - spinse altri programmatori a seguire l'esempio, ma spesso si trattava di sviluppatori che avevano avuto un'esposizione del tutto indiretta con i giochi di ruolo cartacei ed elettronici.
Uno di questi fu Tokihiro Naito, che non aveva mai conosciuto Ultima o Wizardry, né aveva mai giocato a D&D. Ispirandosi ai suoi predecessori giapponesi, sviluppò Hydlide, un gioco in cui azione in tempo reale, elementi fantasy, esplorazione e piccoli puzzle si fusero in un mix di successo, al punto da ispirare Miyamoto a portare avanti la formula e creare Legend of Zelda.
L'ultimo passo della creazione dei giochi di ruolo giapponesi, come è noto, venne compiuto da Koichi Nakamura e Yuji Horii, i quali, ispirandosi contemporaneamente a Ultima e Wizardry, con la fortunata e importante collaborazione del leggendario disegnatore Akira Toriyama (già in fortissima ascesa con Dragon Ball), crearono Dragon Quest, di fatto il primo JRPG, subito seguiti da Final Fantasy di Square.
Come era successo qualche anno prima con i prodotti americani, i giochi di ruolo giapponesi non trovarono subito la strada per l'occidente, ma, quando ci riuscirono, divennero uno dei generi più celebri, finendo per influenzare a loro volta i giochi occidentali. ■

Se l'articolo che avete appena letto vi ha incuriosito, non posso che consigliarvi l'acquisto del libro che vedete qui sotto, a breve disponibile su andreacontato.com (in formato digitale e fisico con copertina morbida o rigida) e Amazon (solo versione Kindle). Ovviamente nel frattempo potete recuperare anche i primi due volumi! ;)

Massimiliano





Di Graziano Cubeddu

REGNA IL MALE NEL MONDO!

Eccomi di nuovo sulle pagine di AntaGamers per raccontarvi di Nocturne, un titolo di genere survival horror uscito nel 1999 sviluppato da Terminal Reality (sì, quelli di Terminal Velocity, esatto!) e pubblicato dalla neonata Gathering of Developers, publisher che porterà sui nostri PC titoli come Serious Sam, Age of Wonders, Mafia, Tropico e Max Payne!
Nocturne è un titolo che ci racconta una storia interessante: siamo a cavallo tra la fine del 1920 e l'inizio del 1930, gli anni del Proibizionismo e della Grande Depressione, interpretiamo il ruolo de Lo Straniero, un agente di un'organizzazione governativa americana super segreta chiamata "Spookhouse", creata dal presidente Theodore Roosevelt e che si occupa di indagare e intervenire contro mostri di ogni genere.
La trama del gioco si divide in 4 "volumi" e 1 extra sbloccabile solo al termine dei 4 disponibili, ognuno di questi volumi racconta una storia a sé che vede sempre Lo Straniero come protagonista ma le ambientazioni e l'anno in cui vengono proposti sono differenti. Inoltre le storie si concentrano su mostri di ogni tipo, ad esempio il primo volume ci vede protagonisti di una caccia ai vampiri, il secondo ci mette contro orde di zombie e così via per i volumi restanti. Insomma, per la nostra strada incontreremo creature e mostri di ogni tipo.
Il gameplay ricorda molto i classici titoli survival horror degli anni precedenti: ambientazioni prerenderizzate in 3D a telecamera fissa, visuale in terza persona e atmosfera cupa con l'illuminazione che la fa da assoluta padrona (del resto il titolo del gioco è Nocturne non a caso).
Il protagonista utilizza delle armi abbastanza classiche per l'epoca in cui ci troviamo, utilizzeremo principalmente delle pistole per poi trovare lungo il cammino anche fucili, mitragliatori, coltelli, spade, lance, insomma chi più ne ha più ne metta.
La particolarità da notare in merito alle armi e le munizioni è che ne esistono di diversi tipi e che i proiettili che possono essere utilizzati si sposano perfettamente col tipo di nemico che ci troviamo di fronte, quindi potremo utilizzare proiettili d'argento, al mercurio o addirittura proiettili che contengono Acqua Santa per eliminare i vampiri in un sol colpo!
L'agilità del protagonista, purtroppo, non è delle migliori per affrontare nemici numerosi, dovremo infatti cercare di separare il più possibile le orde di nemici per riuscire ad avere la meglio, inoltre il companion che in alcuni episodi dovrebbe darci una mano proprio in questi casi, a volte non funziona troppo bene e si incastra nell'affrontare un solo nemico lasciando a noi l'onere di occuparci dei restanti. In base alla difficoltà che si è scelta ad inizio gioco, questa meccanica può risultare frustrante, allungando ulteriormente la durata complessiva del gioco. Uno stratagemma artificioso che a tratti può rovinare l'esperienza.
Arriviamo al punto forte di questo gioco: il motore grafico.
Ciò che è stato sviluppato da Terminal Reality per questo gioco è qualcosa che per il 1999 risultava veramente molto avanzato, gli effetti di luce soprattutto ci lasciano ancora oggi a bocca aperta, ogni oggetto della scena che viene illuminato dalla nostra torcia o da qualsiasi altra fonte di luce (compreso il fuoco) proietta la pro-



La luce e la proiezione delle ombre dinamiche è uno dei punti forti del motore grafico di questo survival horror.



Vanna Marchi lavorava come segretaria della Spookhouse.

pria ombra in modo dinamico e molto credibile e credo che apprezzerete particolarmente questa dinamica quando vi ritroverete a muovervi con la torcia in mano tra le varie ambientazioni del gioco. Un'altra particolarità applicata ad alcuni tessuti (compreso il cappotto del protagonista) è che questi si muovono se vengono urtati, colpiti, se è stato applicato del vento o se, come nel caso del protagonista, camminiamo o corriamo, variando la direzione dell'effetto a seconda della direzioni intrapresa.
I modelli dei personaggi e dei nemici risultano anch'essi molto avanzati per l'epoca, con texture di ottima qualità e animazioni non sempre perfette ma comunque credibili.

CHI ZI PROTEZZERÁ' DALLE FORSE DEL MALE? NOI!

Un premio speciale va attribuito al doppiaggio italiano, gli "artisti" che hanno prestato la loro voce a questo titolo non erano sicuramente dei professionisti o dovevano essere veramente a buon mercato. Il lavoro svolto per l'adattamento e la traduzione dei dialoghi è ottimo, viene però rovinato dall'interpretazione di molti dei doppiatori che sembrano davvero presi dalla strada. Se non mi credete vi inviterei ad ascoltare i primi minuti dell'introduzione al primo volume (qui) per rendervi conto di che cosa intendo e del perché il titolo di questo paragrafo è stato scritto così!
Per fortuna i dialoghi non sono così tanto frequenti da rovinare totalmente l'esperienza di gioco, vi consiglio di tapparvi le orecchie quando vi capitano delle cutscene o dei momenti in cui i personaggi si lasciano andare a lunghe chiacchierate.



Le ambientazioni sono varie, si passa dalle foreste e dai castelli della Germania ad una Chicago anni 30 in cui la mafia è riuscita a riportare in vita scagnozzi deceduti.

CONCLUDENDO

Nocturne è un titolo che, al netto dei difetti, non sfigura nel marasma di titoli dello stesso genere, anche tra i più famosi. Ha personalità e carattere anche se in alcuni punti sembra non prendersi troppo sul serio, la trama viaggia sul binario delle montagne russe, tra alti e bassi che non ci dà grande soddisfazione nemmeno sul finale, lasciandoci appesi ad un potenziale sequel che non vedrà mai la luce. ■



Di Massimiliano Conte

Ho giocato praticamente tutta la serie di HALO tranne l'ultimo capitolo, ma non sono così legato al suo universo da aver anche recuperato i romanzi o aver imparato tutti gli intrecci, i personaggi e i dettagli della trama videoludica a memoria.
Mi sono perciò approcciato alla serie con un sentimento "intermedio", né totalmente privo di aspettative, ma nemmeno con l'animo da "fan" sfegatato.
Anzi… volendo essere onesti ho cercato di resettare il più possibile quello che già sapevo della storia videoludica per permettere a questa serie di sorprendermi.
Non so se sia per questo motivo, ma alla fine le nove puntate della prima stagione di Halo mi hanno saputo intrattenere piacevolmente, per quanto riconosca che il prodotto finale non è esente da difetti.
Non capisco però il ribrezzo manifestato da alcuni fan che hanno completamente rigettato il progetto, soprattutto quando le giustificazioni sono simili a "ma questa cosa nel gioco era diversa", "Master Chief non si doveva togliere il casco" o "quel personaggio se lo sono inventati e mi fa schifo".
A queste persone ripeterò quello che dissi in occasione dell'adattamento di The Last Of Us: se volete rivedere la storia del videogioco, rigiocatevi quello!
In questo Halo, che in effetti ho recuperato con un tale ritardo da essere ora quasi a ridosso del lancio della seconda stagione (si riparte dall'08 febbraio), certe cose funzionano meno bene di altre: ad esempio la qualità degli effetti speciali è altalenante, specie in alcune sequenze nelle quali compaiono i Covenant; l'aspetto di alcuni costumi ha un po' un sapore "cosplayer" e le motivazioni di alcuni personaggi a volte risultano ostiche da seguire e metabolizzare.
Per contro alcuni passaggi e l'evoluzione di alcuni di questi personaggi ha mantenuto alto il mio interesse e la stagione è finita lasciandomi la voglia di "andare avanti" con la storia principale.
Mi astengo invece dal giudicare (e bocciare) la linea narrativa relativa all'insurrezione di Madrigal e al personaggio di Kwan Ha, tanto criticata dagli appassionati, ma che (si spera) troverà un senso nella prossima stagione: se tale sviluppo però non dovesse rivelarsi soddisfacente, non potrei che concordare sul tempo "sprecato" per questa trama parallela che riesce a prendersi perfino tutta la settima puntata, scelta che senza dubbio ha spezzato fin troppo la narrazione della vicenda di Master Chief e non ha certo aiutato i fan ad accettare questo personaggio e la sua vicenda.

Insomma, se ancora non avete visto la serie di HALO, datele una possibilità… a patto di non volere una copia carbone del gioco. ■



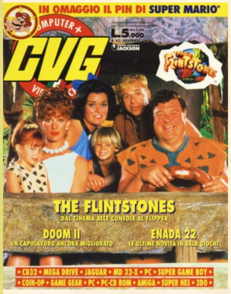
PRIME VIDEO / PARAMOUNT +


CD DEDICATO ITALIANO
VIVI
UN'AVVENTURA
EMOZIONANTE!
In questa splendida avventura grafica ecco un americano a Parigi seduto in un bistrot che sta corteggiando una cameriera quando un clown dall'aria inquietante appare sulla scena.
All'improvviso una terribile esplosione sventra il locale.
Da qui si dipana una incredibile caccia al terrorista che ti porterà in giro per il mondo, addirittura sulle orme dei mitici templari.
SALAH:
EH•DWW•134
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
Broken Sword
THE SHADOW OF THE TEMPLARS
CD.Rom
MANUALE
E SOTTOTITOLI
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
486/66 Mhz, 8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA, SOUNDBLASTER
O COMPATIBILE.
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
£ 99.900
Numero Verde
167-821177
LEADER
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

CON IL SENNO DI POI...
LA POSTA DI ANTAGAMERS

IT'S A LONG, LONG FIGHT...

Onnipresente redazione di CVG, vi scrivo per manifestare la mia preoccupazione riguardo le nuove macchine da gioco che si accingono a sostituire quelle ormai datate di qualche anno fa; non vedo purtroppo la macchina completa che in passato fu incarnata dall'indimenticabile Amiga 500. Non è un caso che sui nostri più moderni PC non esistano buoni platform games e sparatutto mentre, al contrario, su console sia impossibile trovare un simulatore realistico o un gioco di ruolo-strategia che si discosti dall'ormai esaurito genere tondeggiante, imposto dai papà giapponesi delle console. Queste lacune manifestate dai nuovi sistemi non sono casuali, ma sono dettate rispettivamente dall'impossibilità di settare un preciso livello prestazionale nella selva dei processori PC, e dalle limitazioni dei comandi delle console; tutto ciò senza tener conto della netta diversità dell'utenza dei diversi sistemi: o in prevalenza adulti o in prevalenza ragazzini. L'Amiga era quella macchina che soddisfava sia i bisogni degli utenti "seri" sia di quelli "giocherelloni", per questo poteva vantare una ludoteca veramente completa. Visto che l'Amiga 1200 si è rivelato un vero fiasco incapace di reggere il confronto con la concorrenza, tutti quelli che come me desiderano divertirsi un po' con tutti i generi sopraelencati dovranno per forza acquistare due diversi sistemi (con tutte le spese che questo comporterà).
Luca "Forza Alesi" Straffi (Milano)



DA CVG N.42
NOVEMBRE 1994

Caro Luca,

La mia risposta alle tue analisi giunge avendo la possibilità (innegabilmente comoda) di guardare a quello che il mercato riserverà a te e a tutti gli amanti dei videogames a partire dalla metà degli anni novanta e posso tranquillamente confermare che l'analisi che hai fatto è corretta.
In realtà il trend che esponi è già in atto, specie per gli orfani della piattaforma Amiga, come te e come me. Gli amanti di determinati generi, ad esempio i platform e i giochi d'azione, nel momento in cui scrivi, si stanno già rivolgendo al mondo delle console per sostituire il loro computer Commodore, mentre tutti gli appassionati di simulazioni, giochi di strategia e titoli più riflessivi guardano con interesse al mondo PC che, per quanto costoso, offre già delle possibilità ludiche notevolissime.
Per chi, come te, vuole poter giocare a 360 gradi ti confermo che nei prossimi anni ciò significherà, se si dispone delle giuste disponibilità economiche, avere necessariamente due piattaforme: una console e un PC.
Per fortuna a partire dal nuovo secolo il prezzo dei PC tenderà a scendere anche perché, tieniti forte, i computer cominceranno davvero ad entrare nelle case di tutti e ad essere utilizzati in moltissimi modi che nel1994 non riusciamo nemmeno ad immaginare e che non voglio "spoilerarti" (termine che nel mio tempo significa "non anticipare e rovinare la scoperta di qualcosa").
Ad un certo punto, difficile da identificare ma che potrei collocare grossomodo dal 2010 in poi, ti anticipo che possedendo un PC (non me ne vogliano gli amanti delle console di quel periodo e degli anni successivi) si è ritornati ad avere una piattaforma che include un po' tutte le tipologie di videogames.
Ciò però non è coinciso con la morte delle console, anzi, i due mercati sono riusciti a coesistere e a continuare ad avere i propri estimatori, avvicinandosi molto più di quanto ci aspettassimo sia in termini di hardware che di software.
Mi permetto infine un piccolo consiglio per premiarti di questa tua lettera così pertinente al momento storico che stai vivendo: visto che mi sembra di capire tu sia già un possessore di PC (e dubito che lo abbandonerai in un prossimo futuro) risparmia qualcosa e portati a casa una bella Playstation, la nuova console Sony di cui già si parla in giro e che arriverà in Italia tra una decina di mesi.
Avere questa console e un buon PC ti permetterà di goderti un sacco di titoli meravigliosi in attesa del nuovo millennio!

ANTACONTEST

OGNI EURO

DONATO ENTRO IL GIORNO 20 DEL MESE
(VIA PAYPAL O PATREON)
EQUIVALE AD UN TICKET CHE POTRETE USARE
PER PARTECIPARE ALL'ESTRAZIONE ,
DURANTE L'ULTIMA DIRETTA DEL MESE,
DI GIOCHI SELEZIONATI DA ANTAGAMERS!!!

POTRETE PUNTARE TUTTI I VOSTRI TICKET SU UN SOLO GIOCO
O DISTRUBUIRLI SU PIU' TITOLI A VOSTRA SCELTA!
PER FARLO BASTERA' RISPONDERE ALLA MAIL
CHE RICEVERETE NEL CORSO DEL MESE
E CHE VI RICORDERA' I GIOCHI IN PALIO E
IL NUMERO DI TICKET IN VOSTRO POSSESSO!



RICORDATEVI SOLO CHE I TICKET NON UTILIZZATI
SI AZZERANO CON IL NUOVO MESE
E NON POTRANNO ESSERE ACCUMULATI

ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di AntaGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

Buona visione!

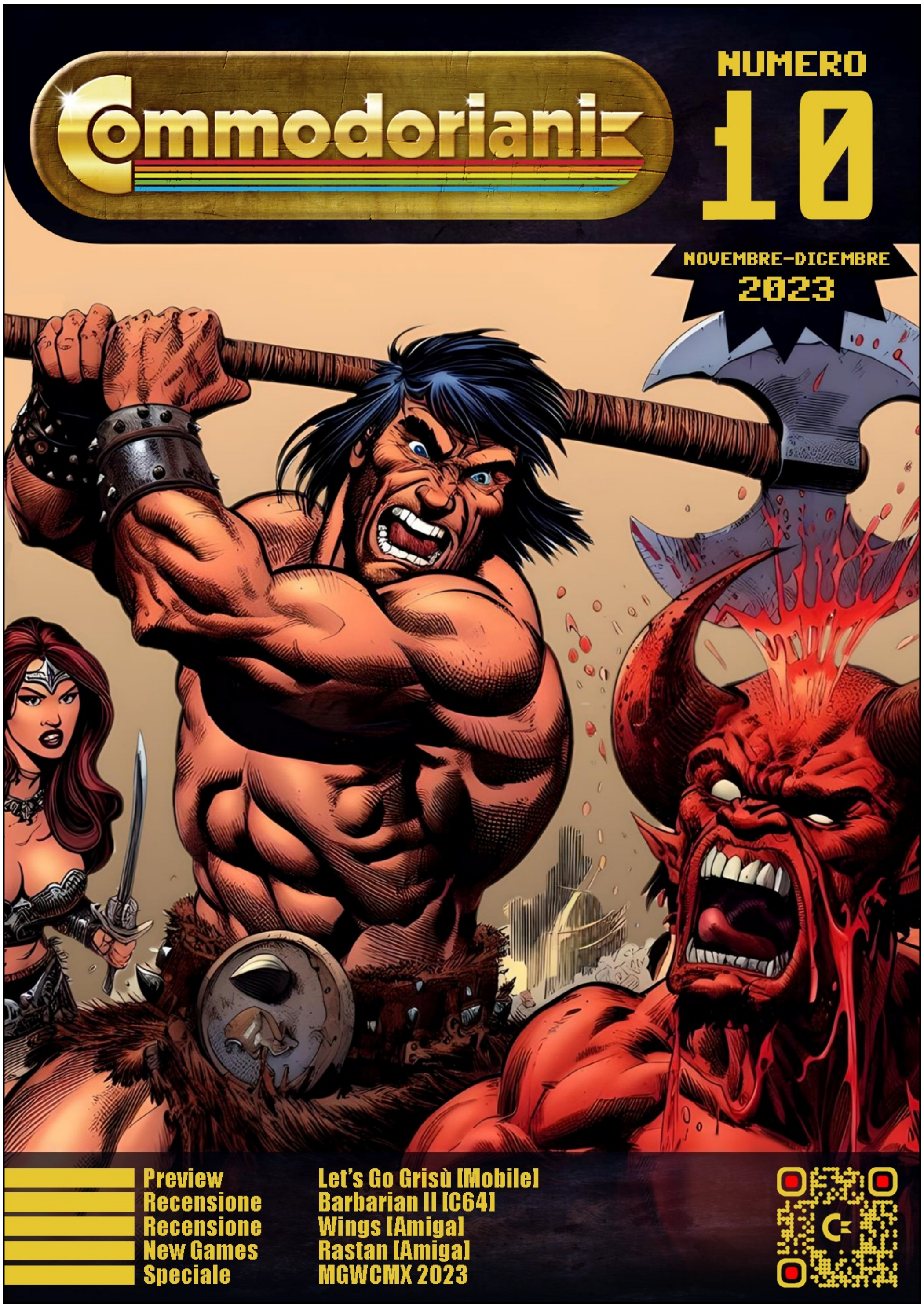
IL VIDEO DEL NUMERO

Il video che vi segnalo è una interesante chiacchierata con Carlo Stantagostino riguardo alla rivista Retro Computer (per ora uno speciale unico… in futuro, chissa!)



LA NUOVA RIVISTA DIGITALE GRATUITA!

clicca sulla copertina qui sotto per scaricare GRATUITAMENTE la rivista!



ARRETRATI 1-18

Vi ricordo che questi numeri **non sono** disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

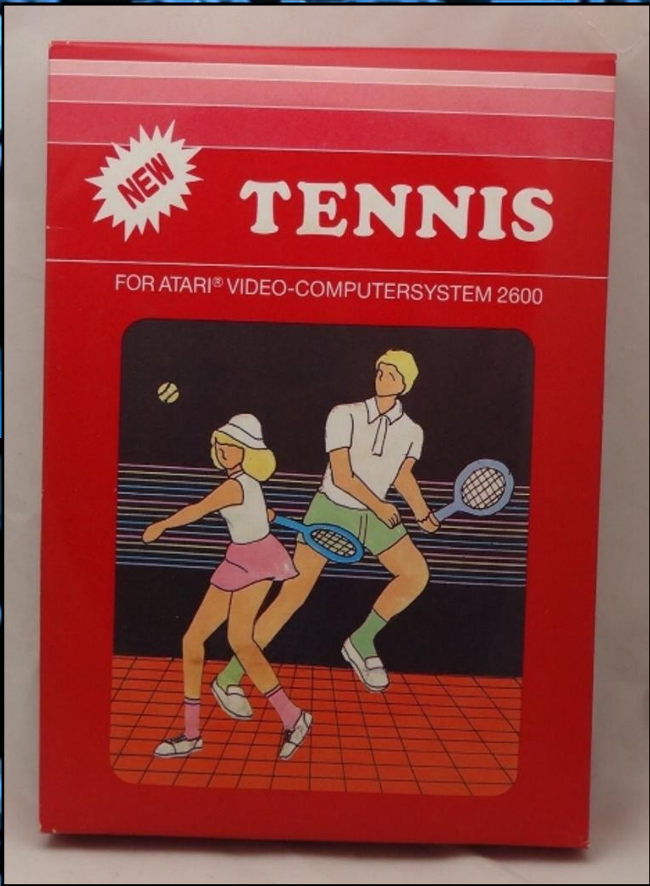
antagamers99@gmail.com

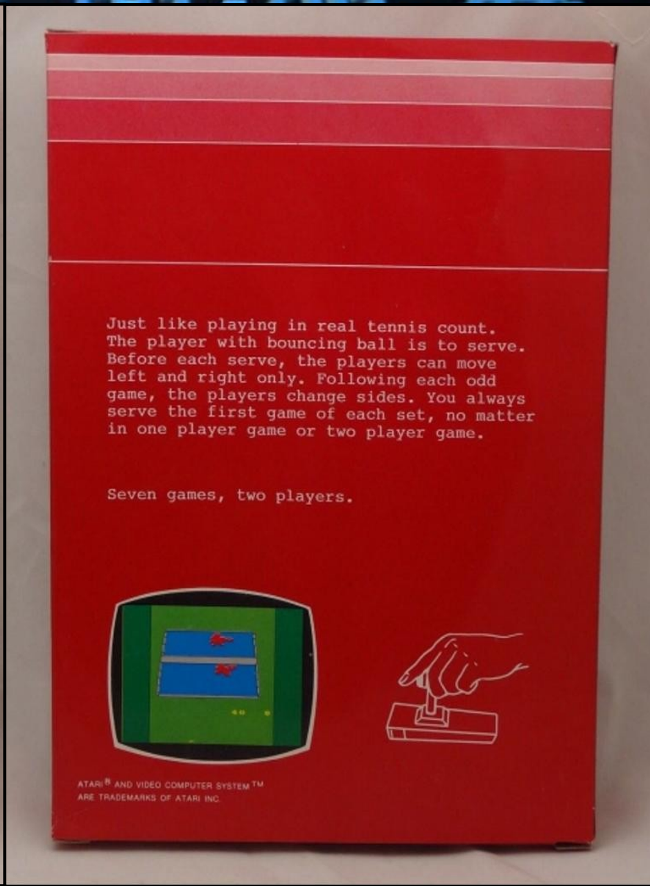
ARRETRATI 19-42

SCARICALI GRATUITAMENTE CLICCANDO SULLE COPERTINE QUI SOTTO!!!



In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione

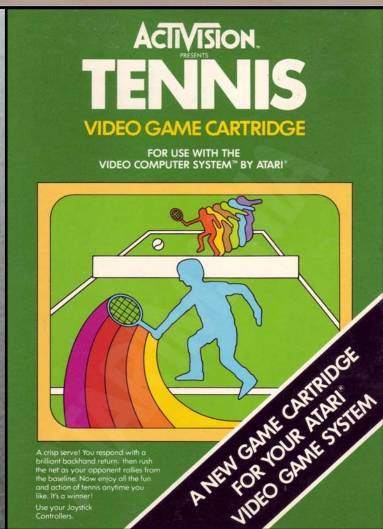


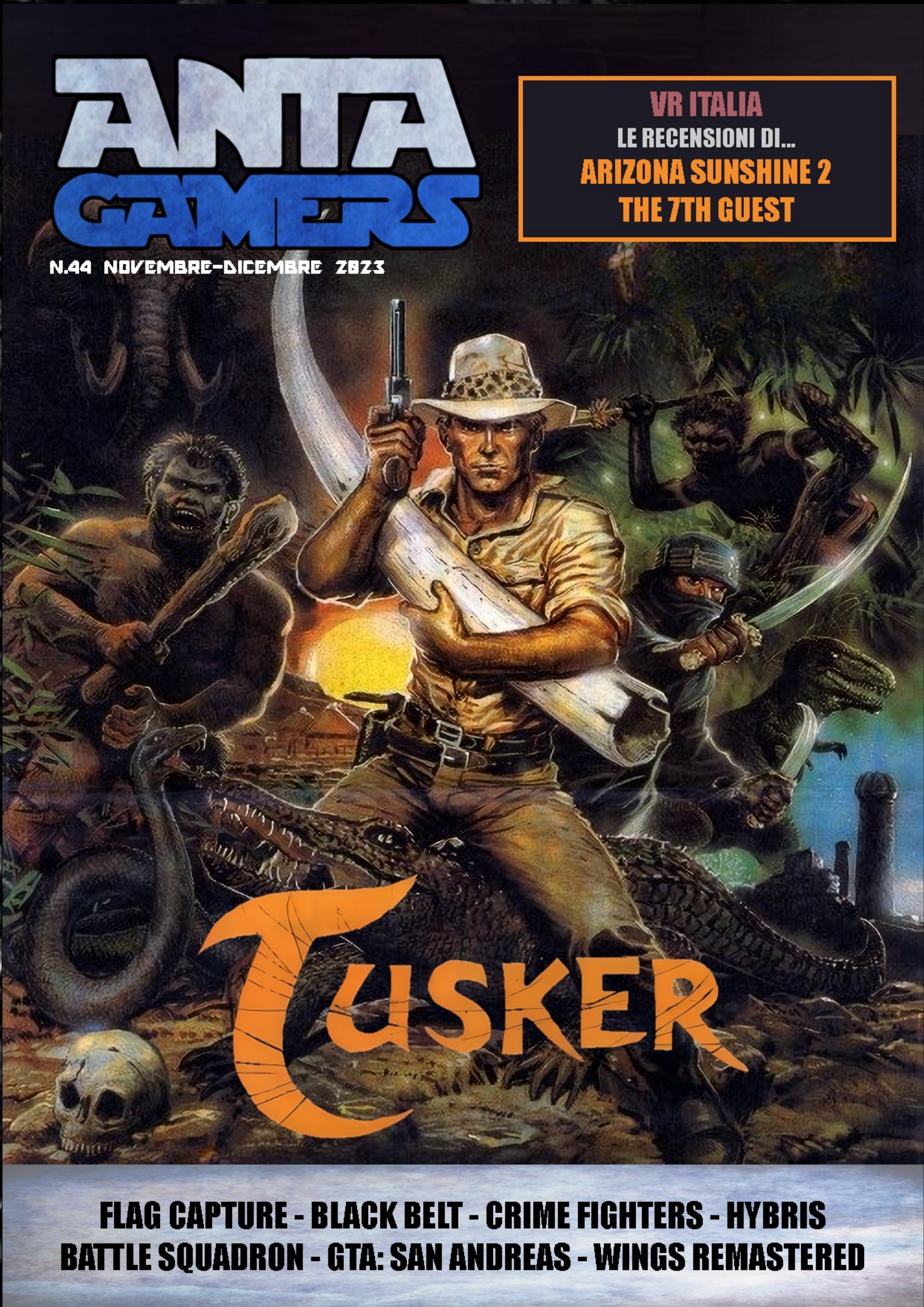


Il Tennis per Atari 2600 ci presenta in copertina due manichini dell'OVS che, giocando proprio a tennis, rivendicano il loro posto nella società: anche loro possono vivere una vita normale pur non avendo occhi e bocca!

Ok... Lasciamo perdere le richieste di questi manichini e giriamo la scatola: dando uno sguardo alla foto della schermata proposta è quasi impossibile capire di quale gioco di tennis si tratti, tanto è deformata ma...

... fonti attendibili confermano che si trattasse proprio del famoso Tennis di Activision!




ANTA GAMERS
N.44 NOVEMBRE-DICEMBRE 2023
VR ITALIA
LE RECENSIONI DI...
ARIZONA SUNSHINE 2
THE 7TH GUEST
TUSKER
FLAG CAPTURE - BLACK BELT - CRIME FIGHTERS - HYBRIS
BATTLE SQUADRON - GTA: SAN ANDREAS - WINGS REMASTERED

ANTA GAMERS



QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com